CASUS BELLI

CASUS Belli

Tout l'univers des jeux de rôle

L'Essentiel

Gros fumble !

Tous les détails page 5

Le jeu de rôle se réveille !

Agone
page 20

Lyonesse
page 24

7th Sea
page 28

et la Gencon
page 6

STAR WARS®
Les données techniques de l'Épisode I
page 36

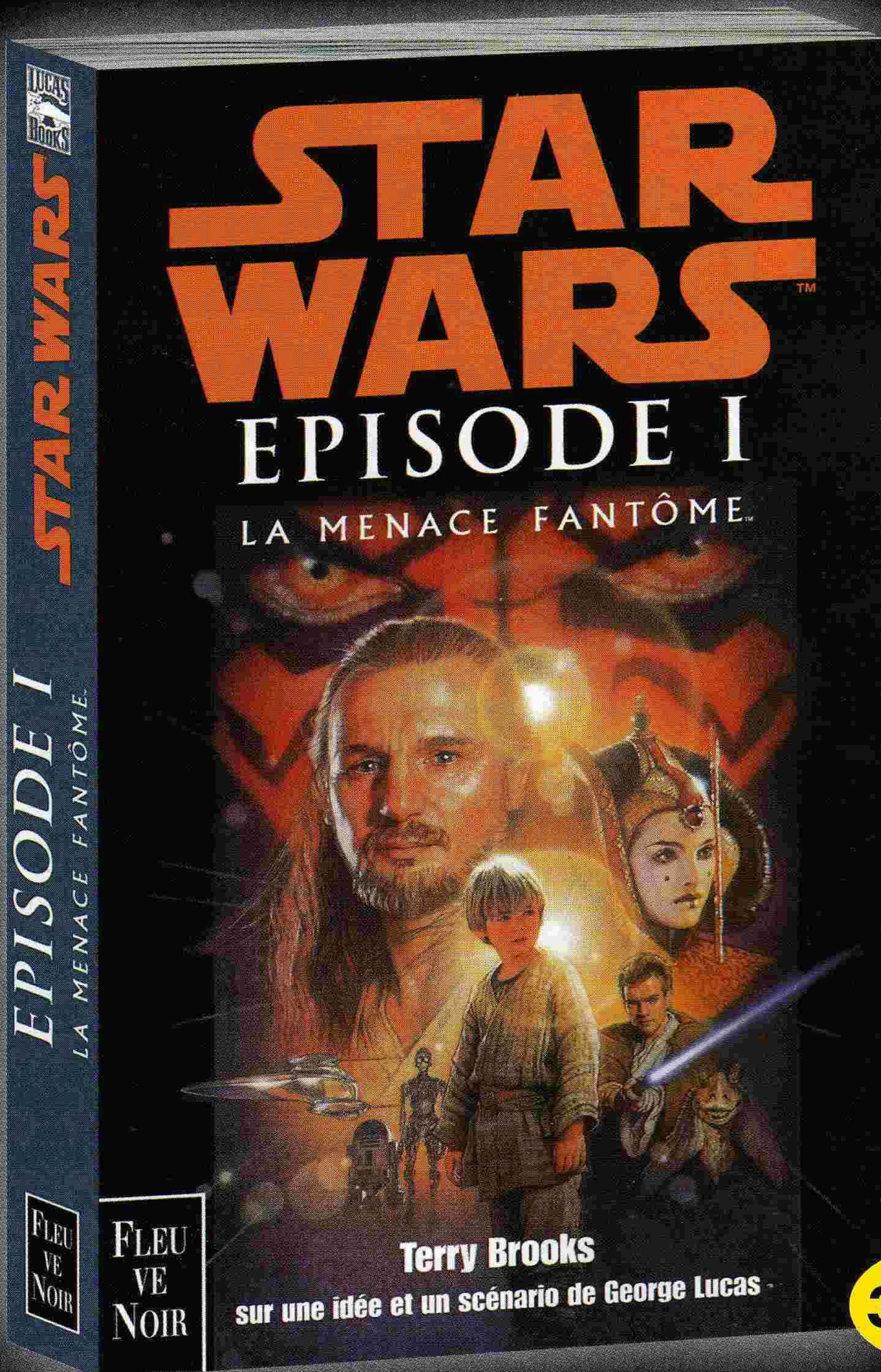
EverQuest
Peut-on ENFIN jouer sur ordinateur ?

Hasbro rachète Wizards 2 milliards de francs !

n° 122 • octobre-novembre 99



250 FB - 9 FS - 5.50 $can
Réunion/Antilles/Guyane 40 F



LE LIVRE ÉVÉNEMENT PUBLIÉ AUX ÉDITIONS FLEUVE NOIR
EN VENTE LE 23 SEPTEMBRE 1999

SORTIE DU FILM : LE 13 OCTOBRE 1999

FLEUVE NOIR

Format poche, 352 pages.

Édito



L'Aventure c'était l'Aventure

Pierre Rosenthal souhaite remercier tous ceux qui ont participé aux quinze hors-série de Casus Belli *qu'il a dirigés, depuis* Simulacres *jusqu'au* Manuel pratique du jeu de rôle, *ainsi qu'aux très nombreux lecteurs qui les ont achetés. Il s'excuse auprès de ceux qui auraient dû être publiés dans le hors-série n° 26. (Grâce à Jean-Marie N…, les amateurs d'Énigma trouveront un scénario à se mettre sous la dent dans ce numéro.)*

Ô *Casus Belli*, suspends ton vol. .

Eh oui, nul n'est à l'abri de la gamelle, et l'aéronef *Casus*, qui depuis quelque temps sentait sous ses ailes le frôlement des pâquerettes, termine ici son envolée commencée il y a presque vingt ans, en avril 80. Inutile de pétitionner auprès de notre éditeur, qui nous a longtemps soutenus dans l'attente d'une embellie toujours remise : la parution de *Casus* est bel et bien suspendue.

C'était pourtant un bel engin, avec ses huit moteurs, ses ailes de dragon, ses engrenages de précision nains, son équipage glané sur les cent vingt-deux continents et quelques lunes lointaines, sa soute pleine de jeux et de créatures bizarres et parfois uniques.

Il avait certes de plus en plus de mal à assurer la liaison entre les diverses régions du Jeu de Rôle, ancien continent devenu – par quelque dérive tectonique ou montée des eaux – un paquet d'îles essaimées au hasard.

D'autant que, à l'origine grands voyageurs et explorateurs, les rôlistes tendaient ces derniers temps à devenir de plus en plus enracinés et sédentaires, parfois même ermites et misanthropes dans les cas extrêmes.

En tout cas, même si sa mission – être un trait d'union, faire circuler les idées, offrir du matériel aux isolés – est toujours d'actualité, la machine n'est semble-t-il plus adaptée. Mais pas de découragement ! Je travaille déjà sur les plans d'un bateau, d'un sous-marin, d'un réseau de ponts, d'une pompe océanique, d'un téléporteur. Bon, il faudra quelques mois pour que cela prenne corps. Mais il y a des gens déterminés à ce qu'un de ces projets voie le jour. . Après tout, *Casus* avait commencé sous la forme d'un char d'assaut !

À propos d'anecdotes sur *Casus*, tous les collaborateurs que nous avons pu joindre en période estivale se retrouvent pages 10 à 18 pour un petit hommage, tout sauf larmoyant.

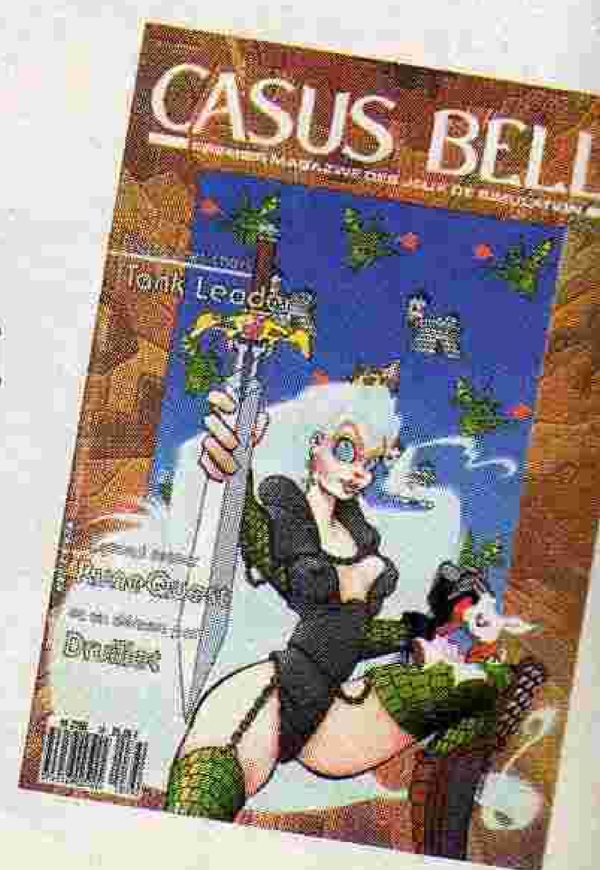
Et comme vous n'êtes pas là pour jouer les marches funèbres, allez plutôt voir le jeu de rôle reprendre du poil de la bête avec *Agone*, *Lyonesse*, *7th Sea*, *Ji-Herp 2* (déjà), ça vous changera les idées.

Didier Guiserix

PS : Et les abonnés ? Ils vont recevoir un courrier, et pourront opter pour recevoir un autre titre du groupe Excelsior, ou des bons d'achat de jeux, ou le remboursement des numéros encore à servir.

Et si un avatar de *Casus* s'annonce, sous d'autres cieux, on s'arrangera pour qu'ils en soient les premiers informés.





Bellaminette. En 1987, Bruno Bellamy nous livrait sa première couverture ! C'était bien avant ses célèbres Bellaminettes. Revoici la belle guerrière et son lapin venus nous dire au revoir !

Critiques & actualités

6 ▸ Backstage, les coulisses du monde du jeu.

10 ▸ *Magazine* : **Gros fumble – la fin de Casus ?** 19 ans, ça en fait des choses à se dire…

20 ▸ *Jeu de rôle* : **Agone**, ne soyez plus Terne !

24 ▸ *Jeu de rôle* : **Lyonesse**, la perle suisse.

28 ▸ *Jeu de rôle* : **7th Sea**, l'aventure en cape et en épée.

32 ▸ *Jeu de rôle* : **Beyond the Mountains of Madness**, le dernier mastodonte.

68 ▸ *Jeu on-line* : **EverQuest**, la nouvelle frontière.

76 ▸ L'actualité des jeux de rôle, de cartes, de plateau, informatiques…

Hasbro rachète Wizards of the Coast !

325 millions de dollars ! C'est le chiffre annoncé par les deux sociétés. Tous les détails dans Backstage.

Aides de jeu & Scénarios

36 ▸ pour *Star Wars* : **Le guide de *La menace fantôme***
Aide de jeu. *Conseils et caractéristiques, tout pour faire jouer à l'époque de l'« Épisode I ».*

40 ▸ pour *Vampire – La Mascarade* : **Histoire de vampire chinois**
***Scénario Court Métrage**, difficulté moyenne, pour vampires un peu musclés aimant voyager. Le guide « Les vampires d'Orient » est indispensable.*

44 ▸ pour *L'appel de Cthulhu* : **Tempus fugit**
***Scénario Court Métrage**, difficile, pour meneur de jeu connaissant bien les Contrées du Rêve et tous investigateurs. Le supplément qui leur est consacré est pratiquement indispensable.*

48 ▸ pour *Lyonesse* : **Tant va la soule par vaux qu'à la fin elle se perd**
***Scénario Court Métrage**, difficulté moyenne, pour tous joueurs et meneurs de jeu. Ce scénario étant conçu pour faire découvrir Lyonesse à des personnages débutants.*

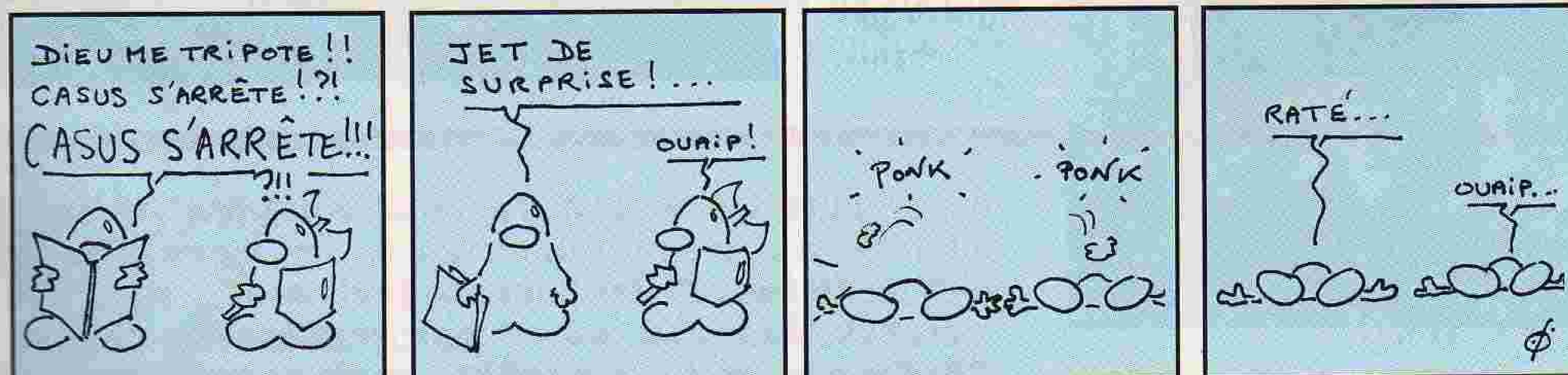
52 ▸ pour *BaSIC / Énigma* : **Le règne des troisièmes couteaux**
***Scénario Grand Écran**, difficulté moyenne, pour meneur de jeu sachant improviser et quatre à cinq enquêteurs attentifs. Scénario adaptable à « Conspiracy X » ou « L'appel de Cthulhu contemporain ». L'album de Bernard Lavilliers est facultatif.*



Le Sorcier bleu du Sud fait partie de la série limitée que Prince August consacre au Seigneur des Anneaux. Qui dit tirage unique de figurines Mithril dit « tous aux boutiques et viiiite ».

Et encore…

BD – Les Irrécupérables (épisode 32) : *Casus Belli* (74), Ça bouge (96), Fanzines (97), Calendrier (98).



Message personnel
Cher monsieur Salade de Backstab, pourrais-tu me rendre mon dictaphone. C'est pas parce que Casus Belli s'arrête qu'il faut commencer à piller le matos. Merci d'avance. DGx.

La couverture est de Thierry Ségur.

Tombées pour la Cause

Nous présentons toutes nos excuses aux lecteurs qui avaient envoyé leur petite annonce pour la disparition des PA, dont la page a été réquisitionnée en même temps que d'autres rubriques pour cause de dernier numéro.

*Nos **anciens numéros** peuvent être encore être commandés en page 34 ou sur **Internet** à l'adresse http://www.abomag.com*

Gen Con

BACK STAGE

Soirée disco chez Peter

Pour cet ultime numéro de *Casus Belli*, notre envoyé spécial n'a pas hésité devant le sacrifice suprême : aller aux États-Unis en août dernier pour la Gen Con de Milwaukee. Hamburgers à tous les menus, air conditionné à choper la crève partout, mauvais films en salle, ce fut éprouvant. Mais il résista à tout, car tel était son devoir.

De sympathiques stormtroopers qui m'ont donné la nostalgie de la trilogie…



Sur le stand Green Knight, on vous invitait à une petite joute entre amateurs de *Pendragon*.





Si vous vous êtes ruiné en cartes à collectionner, voilà comment vous occuper.



Les frenchies de Yéti-WEG font découvrir Zoon aux Américains ébahis.

INTERVIEW

Casus a coincé Patrick Kapera, quartier-maître de AEG, devant un tonneau de rhum. Après quelques godets, l'homme s'est livré…

CB : AEG est une jeune société mais elle se développe rapidement. Quel est votre secret ?

PK : C'est grâce à notre capacité à mélanger RPG et JCC. Ces deux types de jeux s'alimentent l'un l'autre, et cela nous permet de nous faire un « trou » plus grand sur le marché. Enfin, nous avons eu de la chance : nous sommes montés dans les bons trains…

CB : *Legend of the Five Rings* est basé sur un thème, le Japon médiéval, qui n'a jamais marché avant vous.

PK : C'est l'histoire derrière *L5R* qui fait la différence. Un jeu sur le Japon médiéval doit avoir des références décryptables par un public occidental. Les joueurs doivent pouvoir dire : je joue un bushi, voilà ce que cela représente. Et le background doit leur permettre de se situer dans l'univers. Nous avons aussi créé des factions, les clans, qui facilitent l'identification. Nous avons gardé juste assez d'éléments historiques pour rester vraisemblables, mais pas assez pour que les joueurs se sentent dépassés.

CB : On a le sentiment qu'AEG est très influencé par White Wolf dans sa manière de concevoir les JdR.

PK : C'est vrai jusqu'à un certain point. Avec *Vampire*, WW a inventé… disons plutôt perfectionné… le background à base de factions. Nous partageons la même « philosophie » dans la conception de nos JdR. Mais nous essayons de créer une identité propre à AEG. Cela dit, on fait comme tout le monde : on s'inspire de ce qu'il y a de mieux chez les autre Cependant j'aime à penser qu'AEG donne autant qu'il prend.

CB : Mais vous vous sentez quand même plus proche de WW que de TSR ?

PK : Non, je ne dirais pas ça. Par exemple, dans les jeux TSR, vous êtes le héros, vous êtes au cœur de l'histoire (et *7th Sea* est exactement ça : une tentative pour jeter un nouveau rega sur l'héroïsme en JdR). Au contraire, les jeux WW sont moins

Un film fantôme

La Gen Con a mal commencé. Arrivé quelques jours plus tôt aux États-Unis, j'en ai profité pour aller voir le nouveau *Star Wars*. J'aurais pas dû, ça m'a mis de mauvaise humeur. Scénario repompé sur la première trilogie, mise en scène poussive, personnages sans intérêt, il y a un nom pour ce type de films. On appelle ça un navet. J'exagère? A peine. Ou alors sous l'effet d'une déception légitime. Le plus exaspérant, c'est de constater avec quelle rouerie le film est conçu selon des principes de marketing : le héros est un enfant pour toucher le public familial le plus large possible ; certaines scènes (la course) n'existent que pour justifier les jeux Playstation qui en sont dérivés, etc. Alors certes les effets spéciaux sont réussis, mais visiblement, pour Georges Lucas, l'intérêt du spectateur passe loin derrière celui qu'il porte à son compte en banque.

Boogie nights

Heureusement, l'ambiance sympathique et bon enfant qui règne à la Gen Con m'a fait sortir de mon humeur de dogue. Car en plus d'être le plus grand salon de jeux de simulation au monde, la Gen Con est aussi l'un des plus cools. Et cela grâce à la gentillesse des Américains, qu'ils soient organisateurs ou exposants. Imaginez une vaste salle rectangulaire. Imaginez maintenant, en son centre, un immense château dont les remparts dissimulent les stands Wizards-TSR-Five Rings. Et disséminés autour, comme les commerçants d'une foire médiévale, les stands des autres éditeurs, dans une position symbolique de vassaux. Mais personne ne semble en vouloir au suzerain Wizards (sauf les absents : Palladium, Steve Jackson, etc., les mêmes qu'en 98) qui veille sur un marché en pleine mutation. Peut-être parce que, contrairement à l'année dernière où les éditeurs sentaient encore passer le vent du boulet, cette année un optimisme tempéré est de mise.

La meilleure preuve de cet état d'esprit, ce sont les fêtes, délassement bienvenu pour le journaliste français surmené, le pôvre. Il y en a eu plusieurs, mais la plus grande fut évidemment celle organisée par Wizards, qui n'a pas hésité à bloquer une rue entière du centre-ville pour un buffet suivi d'une soirée disco seventies pur jus. J'espère que l'année prochaine Decipher, qui a acquis la licence Austin Powers pour en faire un jeu de cartes, organisera une soirée sixties kitsch. Humm, à tout hasard j'emmènerai une chemise à jabot...

Small announcement

En plus de découvrir les jeux, de pouvoir faire des parties de démos, de discuter avec les auteurs, les joueurs sont conviés à des tas de séminaires, colloques et discutailleries de tous ordres. Ainsi Dave Arneson confiait ses impressions sur les temps héroïques du JdR et Lou Ferrigno (Hulk dans la série télé) expliquait, devant un parterre de trois hobbits et cinq mémères pâmées, comment obtenir une musculature bien verte en deux coups de cuillère à pot et cinq pompes (je m'y mets demain, Lou). Mais le top du top, ça a été le « big announcement » de TSR, annoncé par-



centrés sur les individus que les communautés, comme les clans de *Vampire*.

CB : Finalement, avec *7th Sea*, vous faites pareil qu'avec *L5R* : vous partez d'un genre, ici les pirates, qui n'a jamais connu de grand succès. C'est volontaire?

PK : Oui. *L5R* a eu une profonde influence sur nous et cela se ressent avec *7th Sea*. Avec ce nouveau jeu, nous voulons réussir quelque chose de vraiment spécial, qui va au-delà du genre des pirates. Nous avons donc rajouté beaucoup d'éléments, que les joueurs pourront intégrer ou pas. L'archéologie en est un bon exemple : vous pouvez jouer un personnage à la Indiana Jones, ce qui normalement n'est pas associé au thème pirates. On a aussi essayé de rendre le jeu très hollywoodien. Vous êtes le capitaine Blood et votre nom apparaît en gros dans le générique. Et il y a la magie aussi. Tout cela débouche sur un background très varié que nous espérons développer dans des directions inédites. En fait, nous nous sommes énormément inspirés de l'histoire, ce qui nous a apporté une base de jeu très solide.





On trouve de tout à l'intérieur du château WotC-TSR, y compris ce bar Doomtown. Coca et JCC, la combo gagnante.



Le château et son emblème sacré, ce d20 géant.



Non, non, tout le monde n'est pas déguisé en Klingon, la preuve...



Beaucoup de stands vendent des figurines décoratives, des T-shirts, des vieux bouquins... La Gen Con c'est aussi une brocante de l'imaginaire.



La tapisserie murale au-dessus du stand Fasa. Accueillant, non?

BACK STAGE



Durant la Gen Con, on trouve des joueurs partout, occupés à jouer à tout moment du jour et de la nuit.

tout à grand renfort de panneaux. Alléchée, une foule nombreuse de « donjonmaniaques » s'est agglutinée dans une salle annexe. N'écoutant que mon devoir, j'ai suivi le mouvement, ce qui m'a obligé à subir un pseudo show d'une heure et demie à périr d'ennui dont le contenu se résume à ça : la troisième édition de *D&D* (terminé le « advanced ») c'est pour la Gen Con de l'an 2000. C'est bien. Et ensuite ? Et ensuite, rien. Le staff de TSR s'est employé à noyer le poisson ou plutôt à rassurer tous les vieux joueurs présents, sur l'air de : ne vous en faites pas, on ne touche à rien de ce qui est fondamental. À se demander pourquoi ils font une troisième édition... En tout cas, elle se décomposera comme les précédentes en trois tomes : *Player's Handbook* en août, *Dungeon Master Guide* en septembre et *Monster Manual* en octobre. Les livres ne seront pas trop chers, 20 $ maxi, et en couleur. Ce qui changera : les classes sont retravaillées, avec le retour du barbare et du moine, on pourra enfin oser des mélanges races/classes audacieux, comme le hobbit ranger, les non-humains ne sont plus limités en niveaux et, foin de politiquement correct, les diables et les démons sont de retour. On le voit, c'est pas la révolution.

Brave Old Gen Con

De leur côté, Fasa et Decipher vivent une grande histoire d'amour et tiennent à le faire savoir. Le rachat du premier par le second se passe au mieux, tout le monde il est content, mais refuse d'avouer si la nouvelle société (la plus importante du milieu après Wizards) envisage de se mettre sur les rangs pour un JdR *Star Wars*. White Wolf se prépare à publier un nouveau jeu dans le Monde des Ténèbres tout en en sacrifiant un autre (fin de *Wraith* avec le supplément *Ends of Empire* où l'Outre-Monde est proprement rasé). Pinnacle a lancé son nouveau JdR, *Brave New World* (voir p. 89), par une petite mise en scène ringardo-fun, l'exécution d'un super-héros, dont j'ai pris, en exclu Lulu, moult photos que vous ne verrez pas parce que je les ai ratées (enfin mon appareil les a ratées).

Le retour le plus sympathique est sans conteste celui d'Avalon Hill, qui semble reparti pour un tour sous le maillot décidément omniprésent d'Hasbro. La nouvelle politique d'AH est de rééditer trois à quatre jeux par an, relookés à la mode Hasbro, c'est-à-dire plutôt Les Trois Suisses que Jean-Paul Gaultier, marché grand public oblige. Il y aura aussi une à deux nouveautés par an.

Le nombre de stands consacrés aux jeux vidéo a grimpé en flèche. Parmi ceux-là, deux étaient pris d'assaut en permanence. Celui de Sony/Verant pour *EverQuest*, (que Pierre détaille pp. 68-72) et pour leur nouveau jeu en ligne, *Sovereign*, nettement inspiré de *Civilisation*. Et celui d'Interplay, qui dévoilait des images de *Planescape Torment* (le successeur de *Baldur's Gate*), et surtout de *Neverwinter Nights*, un jeu en ligne sous licence TSR qui utilise les règles de la troisième édition. Graphismes superbes, univers Donj' classique, possibilité de créer son propre monde dans lequel pourront évoluer d'autres joueurs, connexion audio pour pouvoir communiquer en direct avec les joueurs... le jeu promet.

Décidément, la Gen Con est une fête ludique sans pareille. D'ailleurs, son succès ne se dément pas, à tel point que Wizards (qui l'organise) songe à la délocaliser vers un ailleurs plus grand et plus proche des « vastes réservoirs de joueurs », pour reprendre la « poétique marketing » appropriée, de la côte Est ou Ouest. On verra bien l'an prochain.

Serge Olivier

ICE TOMBE SUR UN OS

Iron Crown Enterprises, l'éditeur de *JRTM* et de *Rolemaster*, vient de déposer le bilan. Dans un communiqué, Pete Fenlon, le président, présente cela comme une étape nécessaire dans la réorganisation de sa société. Il semble qu'ICE ait environ 6 millions de dollars de dettes, suite à la disparition de deux éditeurs, Joc International en Espagne et Queen Games en Allemagne, qui vendaient des produits ICE sous licence. L'éditeur américain s'était porté caution pour ses partenaires européens, notamment auprès de Carta Mundi. Erreur fatale.

FUSION - ACQUISITION, SUITE

Dans le même registre, trois des principaux distributeurs de jeux américains, Berkeley Topline, Zocchi Distributing et Alliance Games Distribution, sont rachetés par iEntertainment Network, un fournisseur et opérateur de jeux et de sites internet de loisir. Les guerres corpo de *Shadowrun*, c'est pour bientôt...

HASBRO RACHÈTE WIZARDS OF THE COAST

La logique des concentrations, qui est une donnée actuelle majeure de la vie économique, n'épargne pas le petit monde du jeu spécialisé. Hasbro, le géant mondial du jeu et du jouet (chiffre d'affaires 98 : 3,3 milliards de dollars) rachète Wizards of the Coast, géant mondial du jeu spécialisé, pour la somme de 325 millions de dollars (environ 2 milliards de francs). Autant dire que les trois cents actionnaires de WotC font une bonne affaire...

Il est probable que le succès phénoménal du JCC *Pokémon* aux États-Unis (ce jeu de cartes ultra simple est n° 1 des ventes) ait été le déclencheur d'une transaction qui permet à Hasbro de pénétrer un marché dont elle était absente et en même temps d'acquérir des compétences qui lui faisaient défaut, puisque Peter Adkison, le p.d.-g. de WotC, ainsi que ses cadres dirigeants, restent en place pour au moins cinq ans. Cela signifie aussi, perspective surprenante pour un rôliste, que *D&D* sera édité par la boîte qui fait *Trivial Pursuit*...

Évidemment, une certaine inquiétude se fait jour quand on réfléchit aux conséquences du rachat. Hasbro chez Wizards, c'est un peu un éléphant dans un magasin de porcelaine. La multinationale saura-t-elle gérer des produits qui ne correspondent pas, en volume (sauf *Magic* et *Pokémon*), à sa logique de rentabilité ? Interrogé, Adkison calme le jeu en rappelant que les produits WotC restent gérés par WotC. D'après lui, l'acquisition permettra plus facilement de produire et de vendre des jeux d'initiation, comme un JdR *Pokémon* (qui n'est pas officiellement en production à ce jour) et de drainer ainsi de nouveaux joueurs vers le domaine des jeux spécialisés.

Évidemment, plus le jeu évoluera, plus on s'éloignera de l'histoire.

CB : Pourquoi avoir mis les pirates en avant alors que la partie du jeu qui les concerne est réduite à la portion congrue ?

PK : Chaque jeu a besoin d'un symbole, quelque chose que les gens peuvent immédiatement identifier. Les pirates sont parfaits dans ce rôle. Et ils constituent aussi le sujet principal du JCC. Cela dit, notre premier supplément pour le JdR est consacré aux pirates et ceux-ci devraient devenir par la suite une partie plus importante du jeu.

CB : Vous avez choisi de faire le jeu en deux livres, ce qui le rend assez cher. Trop peut-être.

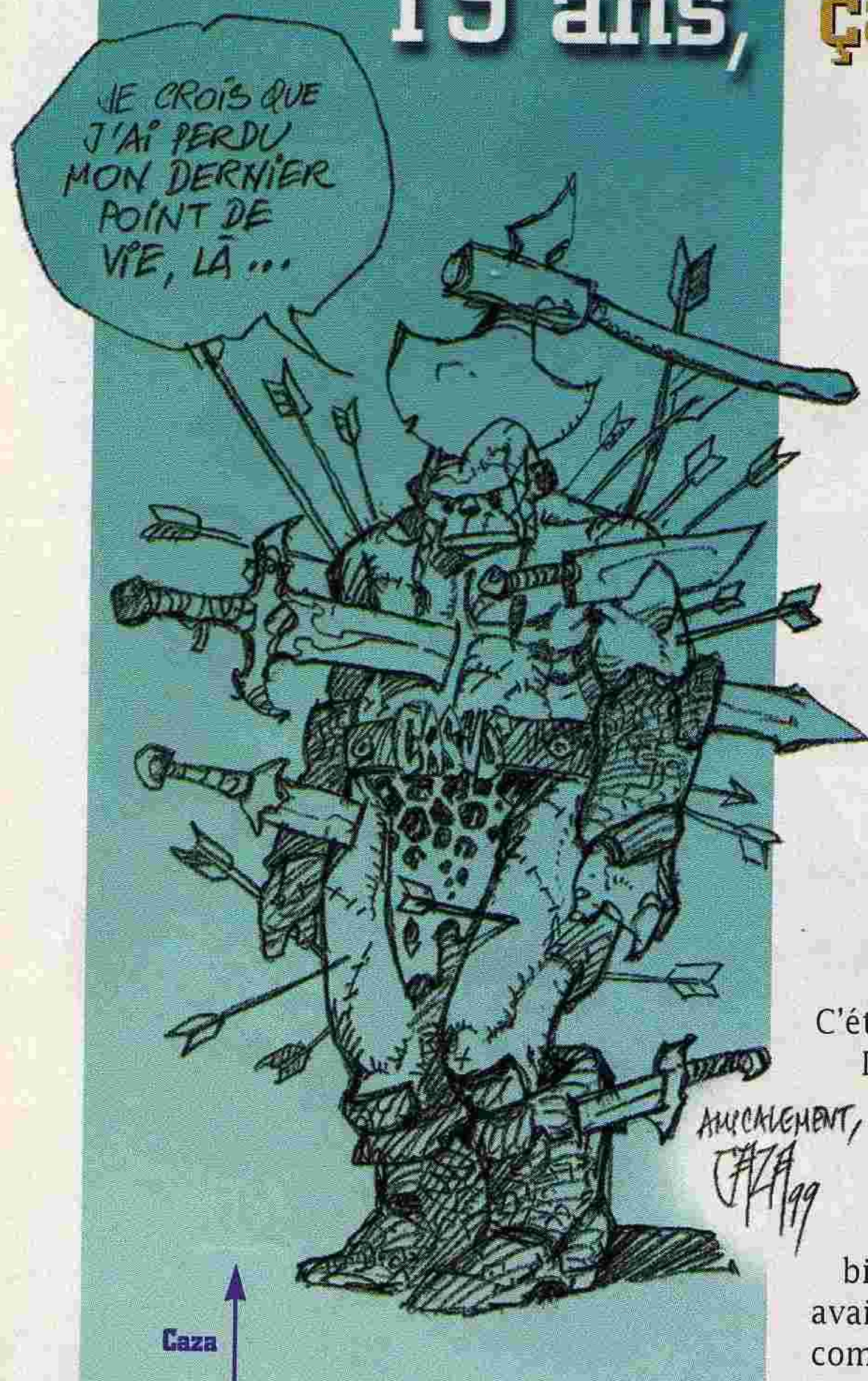
PK : J'espère que non. Nous avons décidé de faire un jeu qui s'adresse aussi aux anciens joueurs, ceux qui ont débuté fin des années 70, début des années 80. Du coup, *AD&D* s'est imposé comme modèle. Nous avons donc fait deux livres. Mais c'est aussi parce que nous avions trop d'informations pour tout faire tenir en un seul ouvrage, et parce que cela nous semblait une bonne idée qu'une partie d'entre elles ne soit pas accessible aux joueurs.

CB : Est-ce que l'univers de jeu va évoluer ?

PK : Oui, assez rapidement avec le JCC et beaucoup plus lentement avec le JdR. Tous les suppléments à venir décrivant les nations et les sociétés secrètes le feront au même moment de la trame temporelle. Par la suite, l'histoire évoluera au rythme d'environ deux ans de temps dans le jeu tous les ans, ce qui nous permettra de rattraper le JCC.

La fin de Casus ?

19 ans, ça en fait des choses à se dire...



Caza

Quand Casus Belli s'arrête, cela suscite des réactions, surtout de la part de ceux qui se sont personnellement investis dans l'aventure du magazine. Plutôt que de garder leurs messages pour nous, nous avons libéré ces pages pour leur laisser carte blanche, ce qui pour certains est devenu carte noire ou carton rouge, pour d'autres carte de vœux. Merci à tous.

Eh ! Les autres ! Mais pourquoi, n'étiez-vous pas joignables ? Comment ça en vacances ?

Comment je suis devenu un ancien combattant

par Bruno Faidutti

Je ne sais plus lequel, de *Runes* ou de *Jeux & Stratégie*, a disparu le premier. Dans les deux, j'avais un peu écrit : quelques scénarios de JdR que j'aurais honte de faire lire aujourd'hui dans le premier, quelques jeux de société en encart, dont je reste assez fier, dans le second. Les choses ont repris leur cours, avec mes amis de Ludodélire, et je suis devenu l'expert ès jeux de société familiaux ou très barges de *Casus Belli*. Puis Ludodélire a coulé, et son capitaine fut le premier à quitter le navire. Mais j'étais de ces gens qui, parce qu'ils ont un jour été jeunes, croient qu'ils le sont encore. Ma dernière partie de jeu de rôle sur table remonte à bientôt dix ans, chaque année je fais un peu moins de GN, *Casus Belli* va peut-être disparaître : me voilà devenu, insensiblement, un ancien combattant.

Au commencement...

par François Marcela-Froideval

C'était il y a vingt ans. Peter Watts, Alain Ledoux, le groupe Excelsior et moi, nous lancions les jeux de réflexion en France. Tout a commencé par ce numéro hors série de *Science & Vie* consacré aux jeux de réflexion qui avait particulièrement bien marché. Dans la foulée Peter Watts avait fondé Jeux Descartes où j'étais rentré comme conseiller wargame.

Suite au succès du hors-série, Alain Ledoux travaillait sur un projet de magazine de jeux. Je lui proposai d'inclure un jeu en encart dans la formule de son magazine et d'y parler de jeu de rôle et de wargame. L'idée l'intéressa. Je lui proposai également un titre : *Jeux & Stratégie*.

Jeux & Stratégie connut le succès que l'on sait. J'y faisais des jeux en encart et des articles. Mais parallèlement, avec des amis, j'avais fondé la FFJSST, la Fédération française des jeux de simulation stratégique et tactique. La fédération aussi fut un succès et nous permit de développer l'intérêt pour les wargames et les jeux de rôle, ainsi que de nombreux clubs, dont le plus célèbre : celui de la rue d'Ulm dans l'École normale supérieure.

J'avais envie de créer un magazine traitant de ces domaines. Grâce à la fédération je pus lancer le premier numéro : ce fut *Casus Belli*. Entre-temps, j'étais allé couvrir une convention de jeux en Belgique (organisée par le truculent Michel Liesnard, il y avait aussi Jean-Pierre Defieux, le premier créateur français de wargames). C'est là que j'ai rencontré un jeune dessinateur (en fait un petit peu plus vieux que moi) : Didier Guiserix (vous connaissez je crois). Je lui parlai de mon projet et lui proposai d'en faire la maquette ; nous nous revîmes à Paris. C'est dans mon petit studio que *Casus* vit le jour. Il a failli porter des noms terribles ou stupides : « Wargochess », « Sous l'égide de Mars », mais ce fut finalement *Casus Belli*. Ça sonnait plutôt pas mal, et puis le latin ça fait toujours plus riche. Et comme riches nous ne l'étions pas beaucoup, ce fut Marion, de Descartes, qui tapa les textes du n° 1 sur une IBM à boule (la photocomposition coûtait bien trop cher et la PAO n'existait pas encore). Les quelques pigistes étaient payés une fortune (c'est-à-dire rien). Didier s'était collé à la maquette et aux dessins, j'en ai commis moi-même (c'est dire si on n'avait pas le choix).

Enfin au bout de quelque temps, *Casus Belli* fut bouclé : quelques publicités, des articles sur les wargames, *Diplomacy* et *Donjons & Dragons*, le premier Devine qui vient dîner ce soir, une classe de perso : le samouraï, etc. En couverture (noir et blanc) une photo célèbre d'un blindé surgissant du brouillard. Une typo pour le titre et voilà. On était vachement fiers, on avait pondu un beau bébé (les parents trouvent toujours que leur progéniture est belle, aussi moche soit-elle). Évidemment avec le recul...

Restait à trouver un imprimeur. Ce fut une toute petite boîte, l'imprimerie DÉFI, ça tombait bien : pour nous aussi c'en était un. Choix du papier, du grammage, j'en avais pris du beau et cher (ouille !). Un peu de temps s'écoula, puis le tirage colossal de 2000 exemplaires fut prêt. La facture aussi, il fallut que je rajoute 5000 francs de ma poche (re ouille !)

Casus était livré en petits paquets enveloppés de papier kraft. On en déchira un à la hâte pour pouvoir admirer, émerveillés, le premier numéro de notre bébé.

L'arbre : Lis-moi encore cette aventure !

La fée : Il était une fois…



Bernard Bittler

Tous les membres de la fédération en reçurent un, et je crois qu'ils étaient plutôt contents. Ensuite, j'ai pris des paquets marron sous le bras et j'ai été en mettre en dépôt-vente chez les boutiques Descartes et à *l'Œuf Cube*, où le formidable et regretté monsieur Laubert gérait d'une main de fer sa célèbre boutique pionnière du jeu de réflexion. Il s'est plutôt bien vendu le premier *Casus*, autour de 1500 exemplaires, mais pas très vite, si bien que pour faire le deuxième c'était un peu compromis.

C'est à une petite fête d'Excelsior Publications que j'ai osé aborder monsieur Paul Dupuy (le directeur du groupe) et lui parler de *Casus*, lui proposant de l'éditer. Il écouta patiemment et avec bienveillance mes arguments, et dit qu'il y réfléchirait. Et une semaine plus tard, surprise et joie!, le groupe acceptait d'éditer mon magazine. Je tiens aujourd'hui encore à l'en remercier. On bénéficia alors d'un petit bureau rue de la Baume et d'un budget plus conséquent, et ce fut le n° 2, avec photocomposition des textes s'il vous plaît. J'ai sûrement été le plus jeune rédacteur en chef du groupe avec mes petits 20 ans.

Et ça a continué. Lentement mais sûrement le nombre de pages augmentait, les ventes aussi (c'est de cette époque que date notre grande spécialité : le retard). Mais l'un dans l'autre ça se passait plutôt bien pour le petit *Casus* au milieu de ses confrères géants du groupe.

Et puis vint la couleur pour les pages de couverture, je dis bien LA couleur car il n'y en avait qu'une. Et les numéros s'enchaînaient, et avec eux le succès du magazine. À cette époque, la plus grosse partie de *Casus* était consacrée aux wargames, mais petit à petit le jeu de rôle gagnait du terrain (comment refuser quelque chose à un dragon énervé). Alors, on écrivit des modules d'aventure pour *D&D*. Deux ans plus tard vint le n° 10, mon dernier numéro en tant que rédacteur en chef : je partais aux États-Unis pour travailler avec Gary Gygax à TSR sur *Donjons & Dragons* (assistant du président c'était pas mal non plus). Ma dernière couverture représentait un char Tigre détruit avec un dragon juché sur sa tourelle. Les dragons avaient gagné.

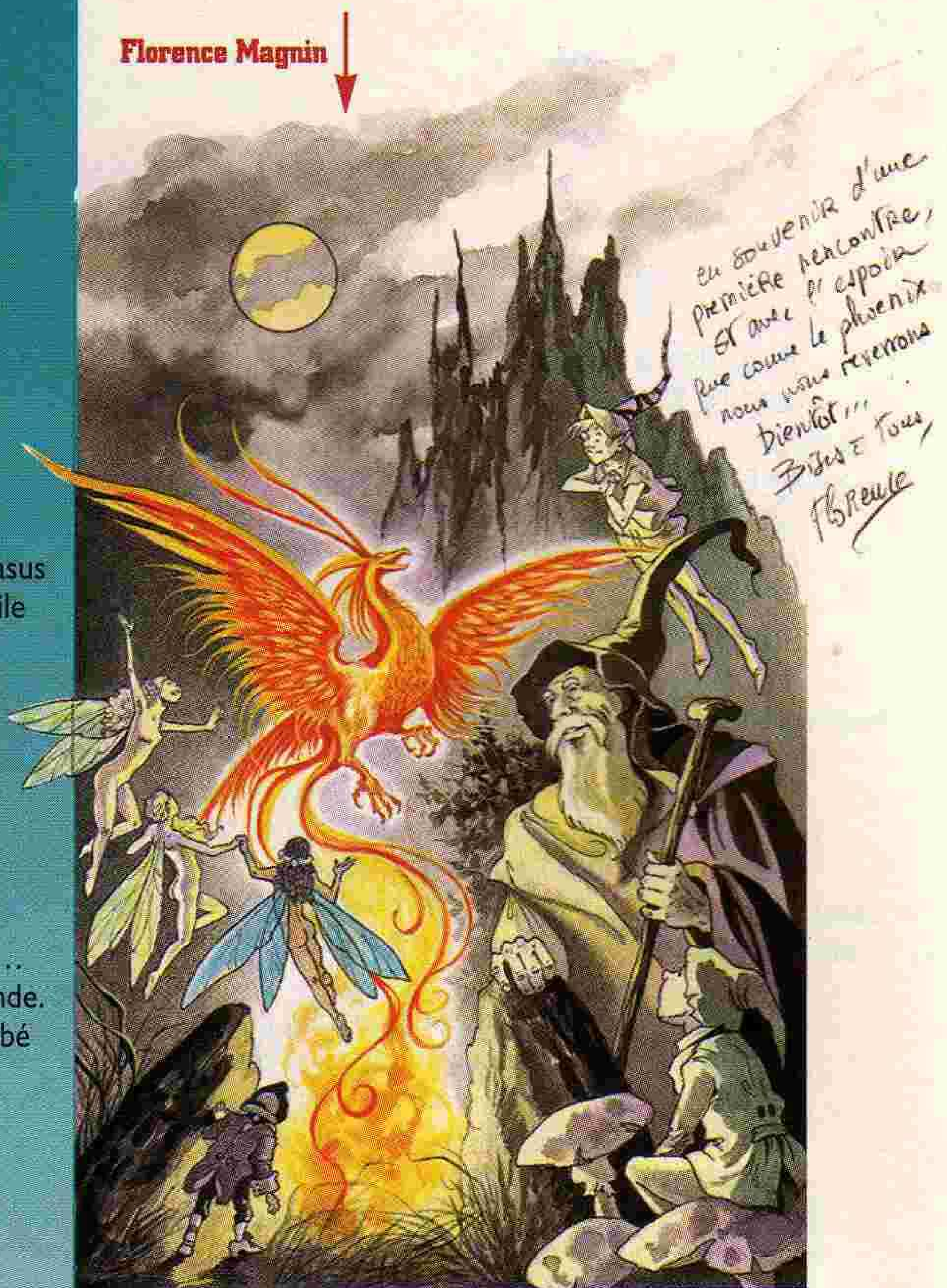
J'abandonnai mon bébé, ou plutôt je le confiai à un père d'adoption qui le connaissait bien pour lui avoir aussi tenu le biberon : Didier Guiserix, le fidèle dessinateur et maquettiste. Si je dois avoir un regret dans ma vie professionnelle, c'est sûrement d'avoir dû laisser *Casus*. Dieu merci Didier fut un excellent père qui l'amena brillamment à sa majorité. Les pages augmentèrent encore et la quadrichromie envahit tout le journal, les pigistes furent bien payés et Gros Bill devint si célèbre qu'il risque de faire bientôt son entrée dans le dictionnaire. Je ne suivais plus Casus que de loin, le recevant dans ma boîte aux lettres comme un simple lecteur, mais constatant ses progrès constants.

Aujourd'hui, la page est tournée, c'est le dernier numéro de *Casus Belli* au sein du groupe Excelsior. Il ne fêtera pas ses vingt ans, mais il a déjà plutôt bien survécu jusque-là. Je regarde en arrière avec nostalgie, c'est toujours triste quand un magazine s'arrête, mais le marché a ses lois implacables.

Casus Belli va disparaître, il aura guidé presque deux décennies durant les premiers pas des joueurs, il aura conseillé, informé, distrait et fait rêver ses milliers de lecteurs, c'est à son tour de s'endormir et de rêver. Mais puisse cela n'être qu'un bref sommeil et puisses-tu te réveiller bientôt au sein d'une autre famille.

Bonne nuit *Casus Belli*, que les dragons veillent sur toi…

Florence Magnin



Bestiaire de la rédaction

Les lézards aiment les muses, les muses aiment les arts (Queneau) et *Casus* aime les créatures diverses et les animaux, surtout ceux qui ne s'embusquent pas devant l'entrée pour dévorer les collaborateurs. Florilège de ceux qui ont le plus marqué…

L'éléphant. Expression consacrée : « Ils ont des éléphants ! » Un jeu est bien critiqué dans Casus s'il contient des éléphants (réminiscence indélébile de nos années wargame).

La poule. « Viens poupoule, viens poupoule, vieeeeens » (chant de victoire, annonçant le bouclage dans les délais, envers et contre tout).

Le lapin. « En retard, en r'tard, je suis toujours en r'tard, je n'ai pas l'temps de dire au rvoir je suis en r'tard en r'tard. » Familier préféré de nombreux collaborateurs.

Le serpent de mer. *HeroQuest*, *Corum*, *Nature*…

Canard. Pour nous, le nôtre est Centre du Monde.

Le gluon. Particule constituée d'un rôliste enrobé de colle. Le gluon, de charge nulle au départ, scotche les locaux de la rédac en espérant se charger d'énergie et de renommée sans rien faire hormis squatter et bavarder.

La sangsue. Variante étrange du gluon, la sangsue adopte le même comportement mais de manière passive et sans but apparent.

Le gladiateur. « Tu aimes les films de gladiateurs ? » Toujours enduit d'huile d'olive.

Le pirate. Un jeu est mieux critiqué dans *Casus* s'il y a des pirates dedans. Nos meilleurs souvenirs de pirates : le *Toussaint-Rédemption I*, le *Toussaint-Rédemption II*, le *Toussaint-Rédemption III*, le *Toussaint-Rédemption IV*…

Le Cthulhu en peluche. « S'il y en a encore cette année à la Gencon, tu m'en ramènes un. »

Le crapougnat (ou crapou). Bonhomme triangulaire, né dans l'hebdo belge *Pourquoi Pas ?* (racheté par *l'Express*) pour décorer les pages d'humour caustique de Charles Turquin. Devenu le perso fétiche du Guiserix, et donc toon récurrent de *Casus Belli*. Crapougnat signifie « cancrelas » en Brabant wallon…

Le bureau papiphage. « Mais Didier… je viens de le poser sur ton bureau, ce papier !
— Quelle inconscience, tu bosses à Casus depuis des années et tu poses ENCORE des papiers sur mon bureau ? Tu sais bien que tout y disparaît ! »

Le dragon. « Euh, c'est un appel d'un éditeur qui a une remarque à propos de la critique de son dernier jeu… »

Croc donne dans l'affable

Ça fait tout drôle d'avoir le droit d'écrire à nouveau dans *Casus*. Et c'est d'autant plus dommage que c'est pour la dernière séance…
Je me permets de vous faire un petit coucou pour remercier celui sans qui je ne serais rien (lèche-bottes blues), c'est-à-dire Pierre Rosenthal.
Et puis, pour ceux qui seraient contents de la disparition de « l'ancêtre », je rappellerai simplement la fable de La Fontaine *Les grenouilles qui cherchaient un roi* et je crois franchement que le vieux tronc d'arbre aurait bien fait de survivre encore un peu, car je n'ai pas du tout envie de me retrouver, très bientôt, avec une cigogne.

C'était toute une époque

par Ermold le Noir*

Avec l'âge, la mémoire récente doit sans doute flancher un peu. Mes souvenirs les plus marquants sont enfouis sous les fondations de l'ancien *Casus*, là-bas rue de la Baume.

La première image, c'est Didier esquissant Laelith sur la nappe de la mythique pizzeria du *Quatre-Faces*. Quelle intense concentration autour de la table, tandis qu'apparaissent la Grande Faille et l'inclinaison du plateau laelithien, déchiqueté par les Dieux (« oui mais cette strate d'argile, ici, est-elle bien compatible avec les roches volcaniques, là ? » demandait Pierre). Ce jour-là, la pizza saumon-crème fraîche avait un fabuleux goût d'aventure. Le poisson provenait sans doute du lac d'Altalith.

La deucième image, c'est celle d'un Laurent péremptoire, campé face à une Agnès rebelle. On débat de l'Amour courtois, et avec quelle fureur ! À ma droite, Dame Pernelle et les troubadours aux voix de velours, luth en bandoulière. À ma gauche, le général Henninger, décrivant des hordes de chevaliers aussi impétueux que lascifs et, pour tout dire, affreusement étrangers à toute forme de courtoisie. Mais faute de machine à voyager dans le temps en état de marche (« d'ailleurs ça ne peut pas fonctionner, sans engrenage sur le levier d'extraction arrière de la soupape », avait signalé Pierre), le débat n'avait pas été tranché.

La troisième image, pour moi qui ne suis pas parisien, tient du kaléidoscope. Ce sont les longues soirées passées avec Jean Balczesak (misérable provincial lui aussi), à travailler sur des projets aussi variés qu'Altalith ou Paorn. Dans l'urgence souvent, avec passion toujours. J'en garde un souvenir nostalgique d'âpres discussions dans une atmosphère sombre et enfumée, de destins grandioses qui se créent et disparaissent aussi rapidement, d'inventions extraordinaires oubliées et de mondes avortés. Quelles soirées d'ivresse ! D'autant que la gueule de bois du lendemain, c'était toujours pour Jean ! « Allô Jean, c'est Pierre. Dis-moi, pourquoi à la page trois du scénar le seigneur nain se bat-il avec une masse à deux mains alors qu'il est écrit page 152 des règles que les nains se battent ex-clu-si-ve-ment avec des marteaux de guerre ? »

Allez, sans rancune Pierrot !

* *Denis Beck*

Fred Blanchard



La geste d'Annabella Belli et Joe Casus

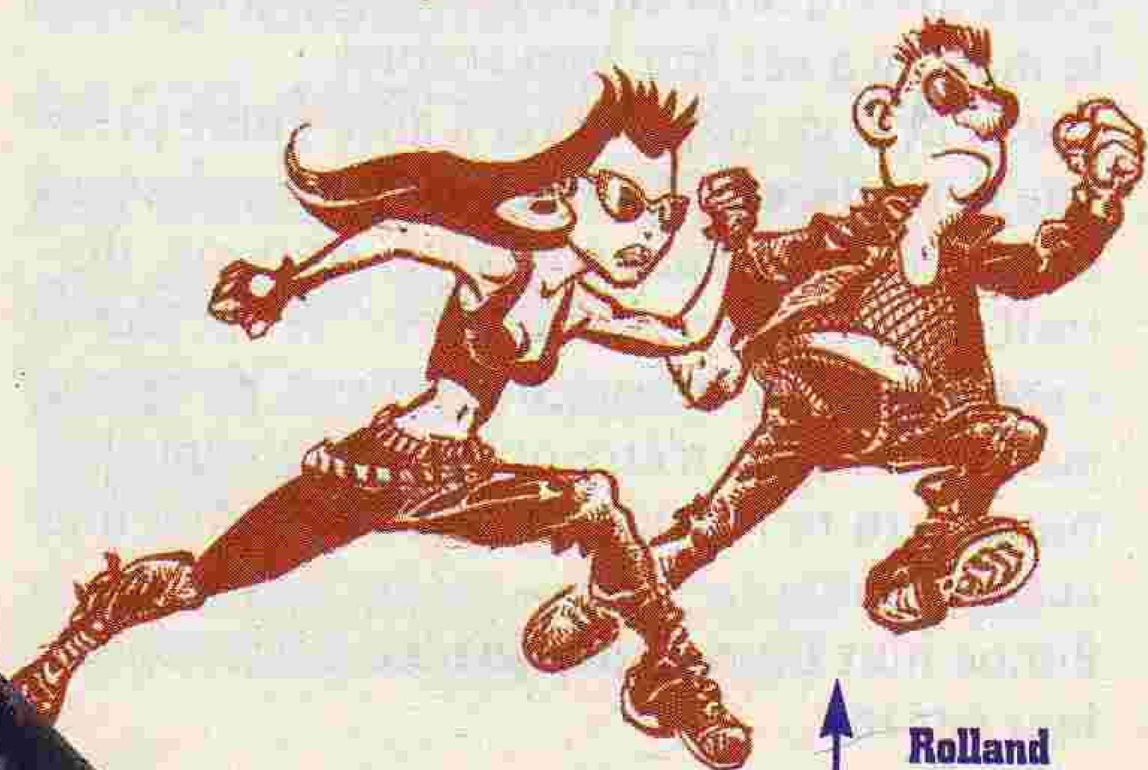
par Denis Gerfaud

Tous les couloirs peuplés de monstres ténébreux,
Les escaliers, les pièges et les salles secrètes,
Les forts-labyrinthes et les déserts de feu,
Ils les ont explorés pour nous,
Annabella et Joe

Les rivages enchantés à l'horizon des mers
Où chantent les sirènes et dansent les pirates
Par-delà les confins de l'univers
Ils les ont abordés pour nous,
Annabella et Joe

Clé de tous les trésors, la réponse aux énigmes
Du sphinx, du dragon ou de l'ordinateur,
Les codes et les lettres, les chiffres et les signes,
Ils les ont découverts pour nous,
Annabella et Joe

Ils ont tout exploré, ils ont tout combattu,
Y compris l'indicible et le non euclidien...
Que leurs rêves à jamais nous ouvrent le chemin.
Merci Annabella et Joe.



Rolland Barthélémy

Rencontre du premier type et de la première fille aussi

La révélation selon Jean Balczesak

Back to the début of the eighties...
5 rue de la Baume... Ouais, ça doit être là.
« Bonjour Madame, Casus Belli, c'est à quel étage ?
— Cassius Billy, c'est au cinquième, enfin, je crois... »
(Elle a des doutes ? Ça doit être une remplaçante...)
Ouah, qu'est-ce qu'il grince l'ascenseur !
Et puis les couloirs ! In-ter-mi-na-bles !
Ils les fabriquent ici, ou quoi ?
Ah, voilà la porte.
Toc. Toc.
« Entrez ! »
Eh, ils travaillent carrément dans un couloir !
J'y crois pas ! Il est même pas grand, en plus.
Le gars-là, c'est certainement Monsieur Guiserix...
Tiens, il n'a pas de barbe !
« Euh, bonjour, je m'appelle Jean Balczesak, je joue beaucoup et j'aime vachement ce que vous faites...
— Assieds-toi, je t'en prie. »
Sympa, le Guiserix. Et la fille, là, dans le coin, c'est Agnès Pernelle ?
Elle est craquante !
Mais quelle idée de bosser dans un couloir...

Voilà comment j'ai découvert l'univers de *CB*, un beau jour d'été.
Je m'attendais à une institution
et je suis tombé sur un placard.
Et puis *Casus* a grandi peu à peu,
et j'ai vécu pendant plus de quinze ans,
dans son sillage, ma plus grande aventure.

Proust avait sa madeleine,
moi je garde le souvenir d'un placard.
Je ne l'échangerais contre rien au monde.

Diaspora

par Roland C. Wagner

Écrire de la science-fiction induit un certain nombre de réflexes... disons professionnels. Je crois que c'est pourquoi je me suis aussitôt mis à penser à l'avenir du jeu de rôle lorsque j'ai appris l'arrêt de *Casus Belli*. Parce que rien ne meurt jamais tout à fait.
La question, je crois, n'est pas de se demander si l'interactivité multimédia — entre autres choses — va avoir la peau du JdR, mais plutôt de s'interroger quant à l'influence que celui-ci exercera, même si ce doit être post-mortem, sur d'autres domaines du champ culturel.
Trop de gens ont joué ; tant de gens jouent toujours. Un tel acquis va forcément ressortir tôt ou tard. Il a d'ailleurs déjà commencé à le faire. Les joueurs d'hier seront les bâtisseurs du monde de demain. Il reste à espérer qu'il n'y ait pas trop de grosbills parmi eux.



Eric Puech

Mes personnages
par Pierre Rosenthal

Vous ne le saviez peut-être pas, mais *Casus Belli* est aussi un jeu de rôle (basé bien évidemment sur les règles de *Chapi Chapo RPG*), ce qui m'a permis d'incarner différents personnages. Aussi, tel le rôliste* moyen, je me rappelle avec plaisir la galerie de ces avatars : Krikork le demi-orc aux chroniques égocentriques, le Barbare déchaîné à la verve étymolophile et à la tronçonneuse barbelée, Tathyon le moine répondant au courrier tel un Schtroumpf à lunettes et enfin, Alex Preynat et Feuille de Thé aux dialogues philosophiques de café de terminale. Personnages qui auraient eu du mal à exister sans le talent des dessinateurs leur prêtant également vie !

** Merci à toute l'équipe de m'avoir permis d'imposer ce mot qui n'existait pas, contre rôleur qui avait été « officiellement » désigné.*

Marc Laperlier est roi sous la montagne

Le roi sous la montagne a reçu le triste message,
et il pense. Sous les reflets dorés des armures ciselées,
sous les feux des joyaux dans les gardes d'épées enchâssés,
il voit en souvenir son vieux maître, ce cher vieux magicien.
Leur première rencontre, presque vingt ans plus tôt,
où l'on parla haut et fort de diplomatie, de stratégie.
Et celles qui suivirent, et la mort du dragon Fafnir !
Et les amis, les vrais comme les faux, dont le nombre
grandit, puis faiblit, au hasard des batailles.
Il se souvient d'histoires fabuleuses, de créatures maléfiques
endormies sous les flots. Et puis sa folie, son sommeil,
son enfouissement volontaire dans cette cave sublime,
splendeur de l'art des nains, mais si loin de ses anciens
compères, si loin de son vieux maître. Et aujourd'hui,
ce messager qui vient en plein banquet, porteur de la triste
nouvelle… Ah ! Que l'on verse à boire, que la bière coule
et déborde des pots ! Que le chagrin se noie !
Le vieux maître n'aurait pas aimé nous voir triste,
lui dont tout l'art était de tisser du plaisir !

Inventaire
à la Anne Vétillard

Un cas de guerre
deux wargames
trois diplomates
quatre monstres
un donjon
des dragons
une licorne

une douzaine de pièces un coffre un trésor
un rayon de soleil
une lame vorpale
six Félys en maraude
une porte avec son gardien
un seigneur suivi de la légion romaine
une autre licorne

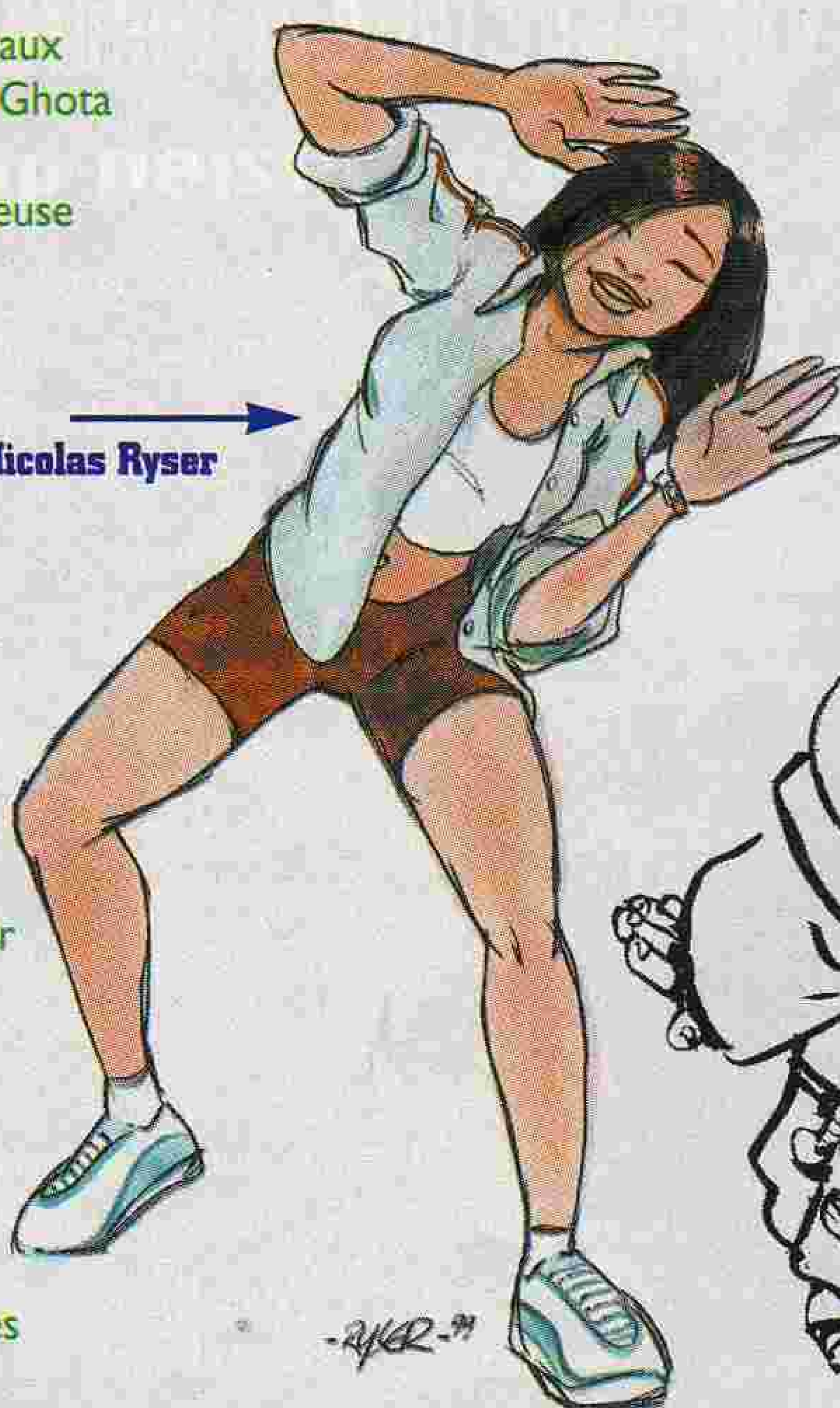
un ravor qui ravaude des blasons
le d20 que l'on relance aussi
deux généraux sur un grand plateau
un invité qui vient dîner le soir un Cthulhu trois Broos
un chef d'escadron cent cinquante pions en carton
un Gros Bill une tasse de thé
une carte hexagonale
quelques castels une butte des corbeaux
un mage irascible deux Monghols un Ghota
un régime de bananes
une photocopieuse d'humeur capricieuse
un Laelith
un Jarandell
un crapougnat deux atmosphères
une livraison en roller
et…
cinq ou six licornes

un gentil gobelin qui croque la vie
en chantant
un gentil gobelin qui prend
trois grandes baffes
des méchants
treize salons une vitrine un triporteur
qui arpente la moquette
un soleil d'Austerlitz
un black lotus
un trophée dix-sept grands bardes
et un Taliesin
un rôle plus grand que nature
et tant de fous rires, de nuits blanches
et de jours de fête
et…
plusieurs licornes.

Coucho



Nicolas Ryser



Didier Guiserix



Rolland Barthélémy

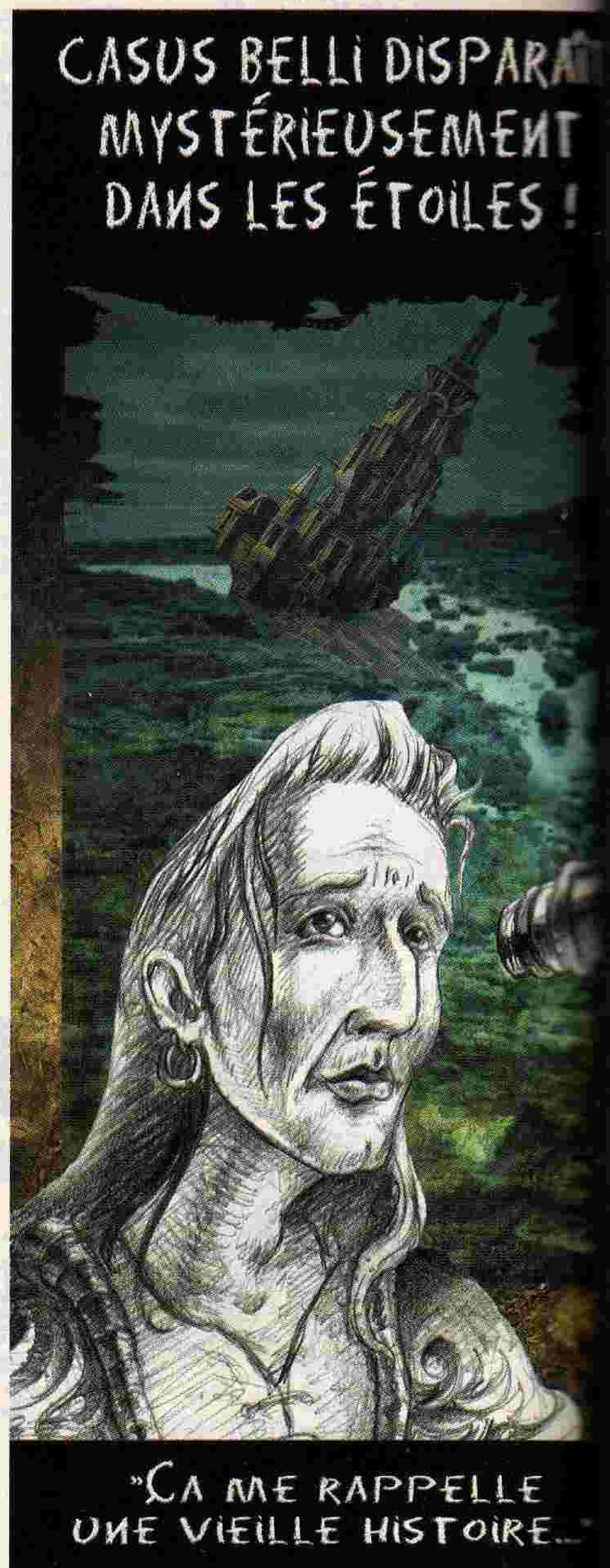
Philippe Rat n'en a rien à foutre !

Ouaip ! La disparition de *Casus*,
j'm'en tape comme de mon premier Donj' !
Hé ! oh ! Halte au sketch les pleureuses !
Le couplet « oh ben merde alors, Casus il est mort.
Je m'souviens dans le dernier que j'ai lu,
le 64 je crois… », ça va bien cinq minutes…
Si *Casus* s'arrête, c'est qu'Excelsior l'a décidé.
Point, à la ligne.
Alors moi, je m'en fous ! Parce que *Casus*,
c'est jamais qu'un tas de feuilles assemblées
avec deux agrafes au milieu. Par contre,
ceux qui le font ou l'ont fait, alors là, c'est autre
chose. Parce que ces « gens-là » (à prononcer
façon Brel SVP…), c'est des vrais, des purs,
des durs, des « j'y étais MOA MONSIEUR !!! »
(à prononcer façon Raimu SVP…).
Alors je dis humblement merci à tous et toutes
pour la part de Rêve. Et pour le Reste aussi…
Et pis j'm'en cogne, parce que maintenant,
je vais enfin pouvoir le lire tranquillement ce foutu
torchon ! Voire maîtriser ces « scénars de daube »…
122 *Casus* avec 4 scénars en moyenne, ça fait
488 aventures. Avec 4 heures pour bien en potasser
une et 12 heures pour la jouer, j'en prends
pour 7808 heures, 325 jours ! Sans compter
le temps pour apprendre les règles et lire
les 154 suppléments indispensables pour jouer…
Donc grosso modo onze mois…
Largement le temps de tenir jusqu'au Casus Belli
Nouveau.
Parce qu'il va reparaître le *CB* !!
Obligé !!!
Sinon, à quoi ça sert que le Guiserix
y se décarcasse ???

PS : Non, sans déc' les mecs, j'ai les boules.
Des grosses…

Petite annonce de la rédac'. À donner : 237 lutins mâles et femelles, hauts de 12 cm. Dressés à protéger une pièce, ils se chargent du ménage, montent la garde jour et nuit, dressent des pièges et s'occupent de leur entretien. Propres et tatoués, bavards, taquins, affectueux, cannibales. Ne veulent pas être séparés. Contacter la rédaction, qui fera suivre. Pour plus d'infos, voir p. 16, le bon plan de la rédac'.

Franck Dion



Comment c'était vraiment

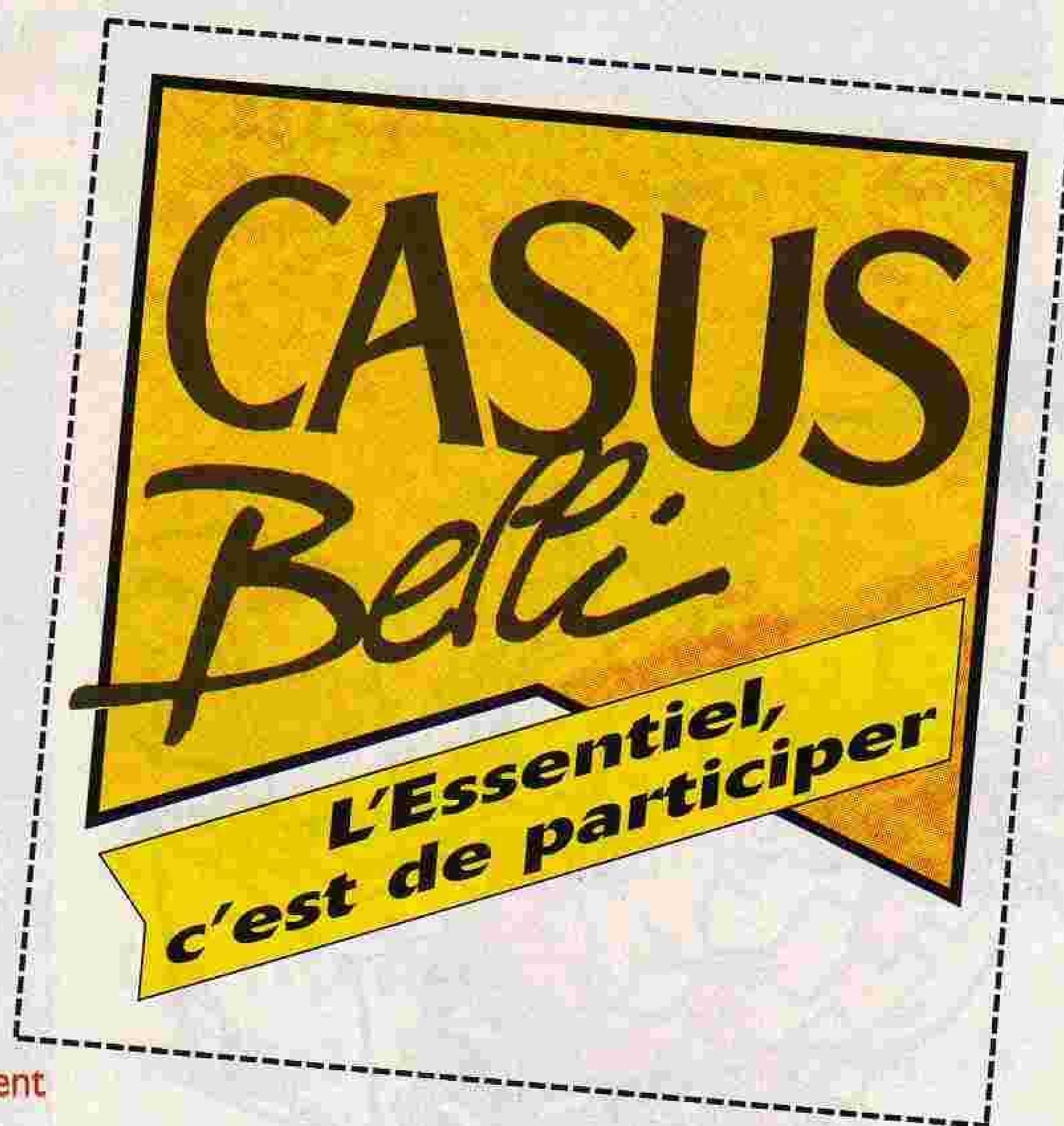
par F.C.

Tout ce que vous n'avez jamais voulu savoir sur *Casus* (présenté sous forme de notes éparses prises durant mon internement au journal) mais que je vais vous dire quand même parce que c'est tout de même payé 7000 francs le signe et qu'il n'est jamais trop tard pour se faire des amis. Ainsi donc :
Tristan Lhomme écrit réellement tous les scénarios signés de son nom.
En dépit de son caractère de phacochère, Jean-Marie Noël est un sacré bon gars et ne parle pas en dormant. Par contre… Non, oubliez ça.
Pierre Rosenthal (le véritable p.-d.g. de Wizards of the Coast) écume les concerts de Bauhaus et possède cinq Porsches. Peut-être six.
L'Agnès Pernelle est un animal relativement facile à contenter : il faut simplement la nourrir avant six heures du soir et éviter d'écrire des mots comme « putain ».
Serge Olivier danse comme un dieu. J'ai des photos. En fait, tout le monde a des photos.
Didier Guiserix est bien le rédacteur en chef de Casus, et non quelque professeur de zouk chargé de semer le trouble au sein de l'équipe. Pour ne rien arranger, il est diaboliquement cool.
Saloua Arbia est sacrément bonne, euh… à *Tétris*.
Quant à Fabrice Colin, c'est un véritable salopard : il a quitté le navire avant la fin du film.
L'histoire ne retiendra pas son nom.

Get Anxious gueule un coup

Hep TOI !
Non, pas vous, là, au premier plan qui lisez ce dernier magazine avant… longtemps ?
Non, TOI, le lecteur qui lit par-dessus l'épaule, TOI le lecteur gratuit, TOI le non-abonné, le client non payant qui lit *Casus* et le critique sans complaisance ni investissement.
Je ne suis pas content et je vais TE dire pourquoi.
L'idéologie du *Casus* gratos, grande manne communautaire où on est tous heureux, ça n'existe pas et ça ne sera jamais. Parce que c'est gentil de prôner la gratuité, la liberté de publication sur le net et la photocopieuse. Mais il est toujours plus facile de partager le bien d'autrui que le sien.
« Le canard vendu à Descartes » est mort par TA faute. Par TON aspiration à ne pas comprendre que dans la presse, comme ailleurs, pour faire quelque chose, il faut donner de sa personne et souvent de sa poche (et ne me dis pas que TU es fauché, jouer au JdR est devenu un sport de friqués).
TON frigo se remplit-il tout seul ?
TU ne paies pas au cinéma ? Pour T'offrir le truc qui TE branche ? OK, mais qui paie pour TOI ?
Cet élan de partage qui T'anime est très joli mais utopique ! Et ceux qui écrivent, ils ne sont jamais venus manger chez TOI, ils ne s'habillent pas avec TES fringues et ils ne couchent pas avec TA copine. Parce que dans l'idée moi, le partage, je suis d'accord mais c'est réciproque, et demain la rédac (et les pigistes !) vient habiter chez TOI gratos, pour respecter ce dogme libertaire applicable quand on n'a pas de soucis quotidiens (la bouffe, le loyer, la copine, le chien, les enfants, l'imprimeur, le matos, etc.).
TU verras, je pense qu'au bout d'un mois à nourrir tout le monde (avec TES sous) et à tout prêter TOI aussi TU seras sur la paille.
Alors pas la peine de pleurer, on a ce qu'on mérite, et TU ne mérites rien. Car si tous ceux qui lisent *Casus* l'avaient acheté, on n'en serait pas là.
Pour les chèques de sauvetage : c'est 500 F et il en faut plein. Si tous ceux qui auraient dû payer normalement s'y mettent, ça passe à 35 F (une foultitude en fait).
Faites-les à mon ordre et je me charge de tout.
Pour ceux qui auraient un peu de sympathie vous n'avez qu'à porter le badge fourni ci-contre pendant un mois, peut-être vous ferez-vous des amis ?

Pour les teigneux « Get _Anxious@hotmail.com »



7 raisons d'oublier de faire un canard de jeu de rôle

C'est Jean-Luc Bizien qui le dit

La plupart d'entre vous doivent ricaner : ils mouillaient encore leurs couches au début des 80's, quand *Casus* a débuté. Et un cadavre encore fumant suscite des vocations. Avant de remiser le Grand Ancien dans l'armoire aux collectors, à côté d'*Alienoïds*, et de vous lancer dans la Grande Aventure, quelques conseils :

1) Si vous ne savez pas « faire des concessions », *oubliez*. Le milieu est restreint, et vindicatif…
2) Si vous êtes parano, *oubliez*. Le jeu de rôle est une grande famille. Certes. Comme celle des Borgia. Tout est analysé, amplifié, déformé répété. Ça lasse. Si.
3) Si vous aimez l'argent, *oubliez*. *Casus Belli* s'arrête, *comprendo ?*
4) Si vous êtes passionné, *oubliez*. Les coups de poignard dans le dos vont pleuvoir, et vous finirez par vouloir tuer un concurrent. Voire y arriver.
5) Si vous ne connaissez pas d'avocat doué (et pas cher !), *oubliez*. Vous allez écrire un jeu avec des amis… avant de jouer à vous écrire. En recommandé, avec accusé de réception.
6) Si vous avez de la mémoire, *oubliez*. Vous devrez ouvrir vos colonnes à ceux-là même qui rédigent un faire-part de décès larmoyant en sabrant le champagne.
7) Si vous aimez critiquer – je veux dire : massacrer un jeu avec délectation – *oubliez*. Une critique dithyrambique dans *Casus* n'a jamais assuré le succès d'un jeu, une critique acerbe l'a enterré à coup sûr. On se reporte au numéro 1, et la boucle est bouclée.

Enfin : si vous n'êtes ni parano, ni passionné, si vous n'avez aucune mémoire, que vous n'êtes pas rancunier et que vous n'avez pas d'avocat, *oubliez*. Vous ne serez jamais journaliste, mais vous avez toutes les qualités pour jouer au jeu de rôle… Profitez-en ! Pourquoi perdre votre énergie dans un journal ?

Prière à Satan

psalmodiée par Mathias Twardowski

Satan, Gardien des arcanes,
Protecteur des ludophiles
Toi qui as créé tous les vices
pour que l'Homme s'emmerde moins,
Inventeur génial du sexe, de la drogue,
de la boisson et du jeu,
Contenteur des hédonistes,
pourfendeur des hypocrites,
Comment as-tu pu abandonner
tes humbles serviteurs ?

Au nom de quoi, ou de qui, as-tu laissé gagner
La mesquinerie et l'ennui, la paresse et la télé,
Le foot et le tiercé, les boîtes de nuit
et le Juste Prix ?

Que vont devenir les jeunes générations,
Abruties de jeux vidéo solitaires,
S'enfonçant dans leur onanisme ludique antisocial
Loin du monde et des hommes,
Coupés des rêves et de la réalité ?

Par quel autre média, le grand Tolkien,
Lovecraft le fou, et Vance l'espiègle,
Pourront-ils atteindre le peuple en herbe,
Pour mieux lui ouvrir l'esprit,
Et lui faire voir par le fantastique
Toute la bassesse et la mesquinerie du monde ?

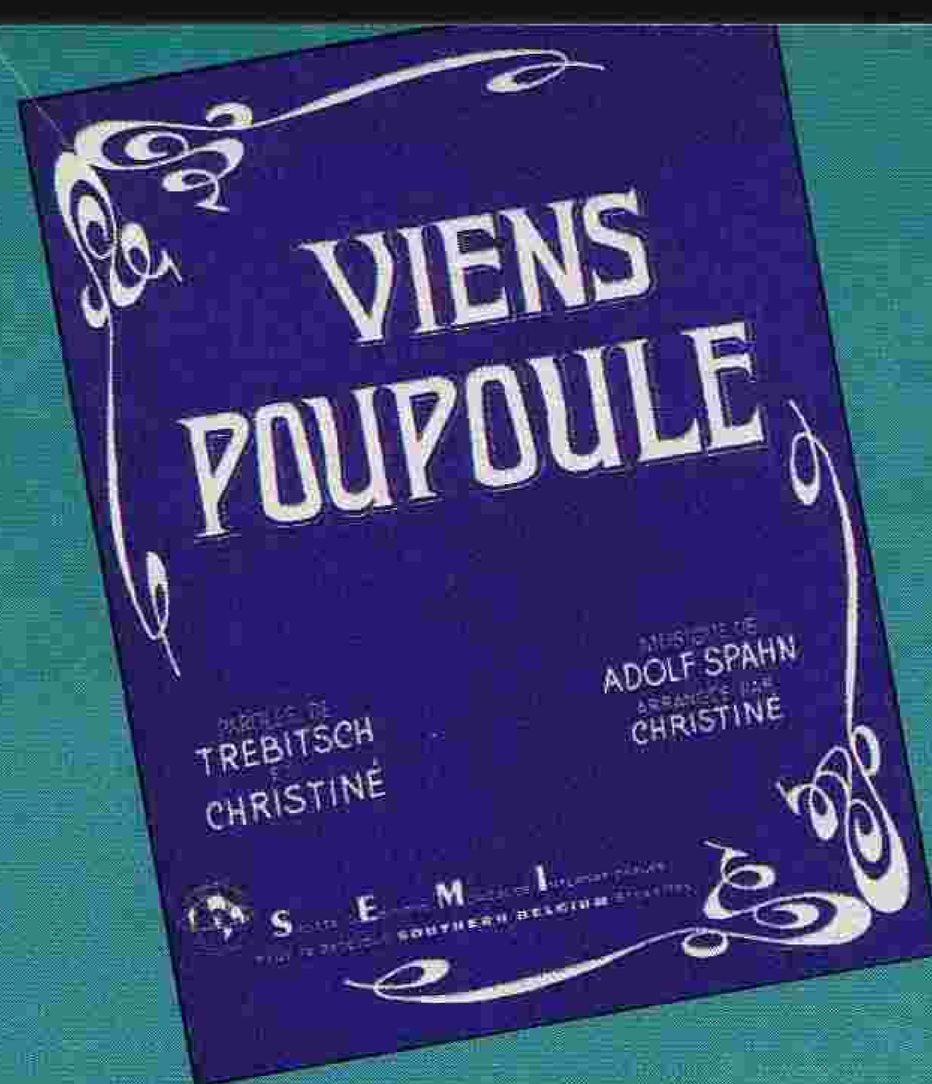
Et de quel droit ces hordes grossières et limitées
Préfèrent-elles le Figaro et l'Équipe,
À ton liber ludis, ta bible noire,
Ton Necronomicon périodique,
Le belliqueux Casus Belli ?

Si même toi tu n'y crois plus,
Qu'allons-nous devenir pauvres mortels ?
Devons-nous céder à la loi du plus grand nombre,
Et prétendre avoir le choix
En achetant Téléstar ou Télé 7 jours,
Et vivre heureux en attendant la mort ?

Amen



Gérard Mathieu



Les grandes questions existentielles

par J.-M. Noël, professeur Rollin à ses heures

Vous l'avez entendu comme moi, il vient de se produire une grande perturbation dans la Force : la liste noire du maquettiste de *Casus* devient obsolète le 01/10/99 à 0 h 0 mn 01s. Penchons-nous un instant sur les conséquences concrètes de ce non-événement. .

- Que devient le poste envié de croquemitaine de la rédaction ?
- Que vont devenir les arbres débités le 15/08/99 et qui devaient servir à la couv du HS 26 ?
- Qui va encore évoquer les Grands Anciens : Sébastien Crozier, Xavier Blanchot, Nicolas Toper. . ?
- Quelqu'un va-t-il adopter les rutilants plannings de fabrication, amoureusement concoctés pour le second semestre 99 ?
- Qui va mettre le pied à l'étrier à de nouveaux illustrateurs : *Pilote* ? *Métal Hurlant* ? *À suivre* ? *Charlie mensuel* ?
- Va-t-on renouveler le permis de chasse au lapin blanc ?
- Qui va avoir les nerfs assez solides pour commander des illustrations à Alexandre Durieux, Quinton Hoover, Olivier Ledroit, Sophie Mounier, Paolo Parente, Caroline Réso, Stéphane Truffert ?
- Qui va donner à manger au disque dur Groskiki et à la BAL Groscouic ?
- Qui va cultiver un ulcère à attendre les textes de Pat et Chris ou d'Anne Vétillard ?
- Quelqu'un va-t-il continuer à chanter «Viens Poupoule» à chaque fin de bouclage ?

Toutes ces questions, la Terre entière s'en bat l'œil en cet octobre qui s'annonce gris. Et je m'en attriste. . Donc, ultime appel au petit peuple du jeu de rôle :

- Toi, avant de partir, il faudra bien te souvenir, car là-bas, tu vas avoir bien froid, et ce n'est certainement pas uniquement à cause de moi.
- Et moi, avant de partir, il faudra bien me souvenir, qu'après dix ans à côtoyer des gens bien et d'autres moins, il me reste un bonheur profond et sincère, celui d'avoir contribué, défauts et qualités mélangées, à mettre un peu de rêve dans le quotidien. Et ça, c'est déjà drôlement bien.

End of data ?

par André Foussat

Soudain, la nouvelle est tombée, ni scénario catastrophe ni bombe médiatique, juste factuelle : « Le dernier numéro de *Casus Belli* paraîtra en septembre 1999. »
Le dernier dernier ? Oui, le dernier dernier, pas le prochain ni le plus récent, juste le dernier !
À la veille de l'an 2000, je ne vois qu'une interprétation possible : LE BUG ! Pourtant, s'il y a bien une activité qui n'a rien à voir avec ce bug-là, c'est bien le jeu de rôle, non ? Juste du papier, des gommes, des crayons, des bouts de plastique multicolore (de 4 à 100 faces), et des gens autour d'une table, c'est pourtant pas compliqué !
Non, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, ce n'est pas *Casus Belli*, c'est le jeu de rôle tout entier qui n'est pas compatible an 2000.
Et plutôt que de risquer l'accident (des milliers de lecteurs coincés dans l'espace-temps la nuit du 31, imaginez l'angoisse !), Joe et Annabella, ont préféré s'arrêter là.
Allez, c'est pour qu'ils reviennent mieux l'an prochain, hein ?
S'il vous plaît, dites oui !

Histoire vraie et édifiante

narrée par le maître conteur Frédéric Ménage

Au Salon du jeu, une charmante hôtesse, en son stand Casus perchée, vantait les mérites de cette noble revue, Un quelconque cancrelat, par la belle alléché, lui tint à peu près ce langage : «Salut toi comment ça va ?»
Ne connaissant le bougre ni des lèvres ni des dents, la belle se rebiffe et lui assure que non, décidément, ils n'avaient pas gardé les cochons ensemble et que s'il lui plaisait de passer son chemin, nul ne s'en plaindrait.
Le cafard de s'étonner, et d'expliquer à la donzelle qu'il devait y avoir une erreur, puisque lui, rôliste parmi les rôlistes, connaissait tout un chacun dans LE milieu du jeu : Machin, avec qui il venait de terminer une partie de bidule, Truc (ah ce cher Truc !) avec lequel il allait jouer la campagne chose.
Son cas dûment plaidé, l'importun entreprit de coloniser le stand Casus pendant le reste du salon. Et d'expliquer à tous les visiteurs comment fonctionnait le journal, qui faisait quoi et réciproquement…
Un beau jour, un jeune homme eut l'outrecuidance de vouloir franchir les portes du stand pour passer derrière. Notre insecte rampant de lui expliquer alors qu'il était bien gentil, mais qu'il ne pouvait pas entrer là, et que si tout le monde faisait ça où irait-on, et cetera.
Le jeune homme, qui n'était autre que le rédacteur en chef de la revue, déclina son identité et incita l'avorton à plus de modération (il est cool Didier, mais faut quand même pas le chercher).
Notre pot de colle jugea opportun de quitter les lieux sans demander son reste (peut-être s'est-il mis aux petits chevaux depuis) et jura, honteux et confus, qu'on ne l'y prendrait plus.
C'était aussi ça Casus, mais on les aimait quand même nos lecteurs…

De la magie des coïncidences et du respect des dates limites (enfin presque)

par Pierre Lejoyeux le héraut

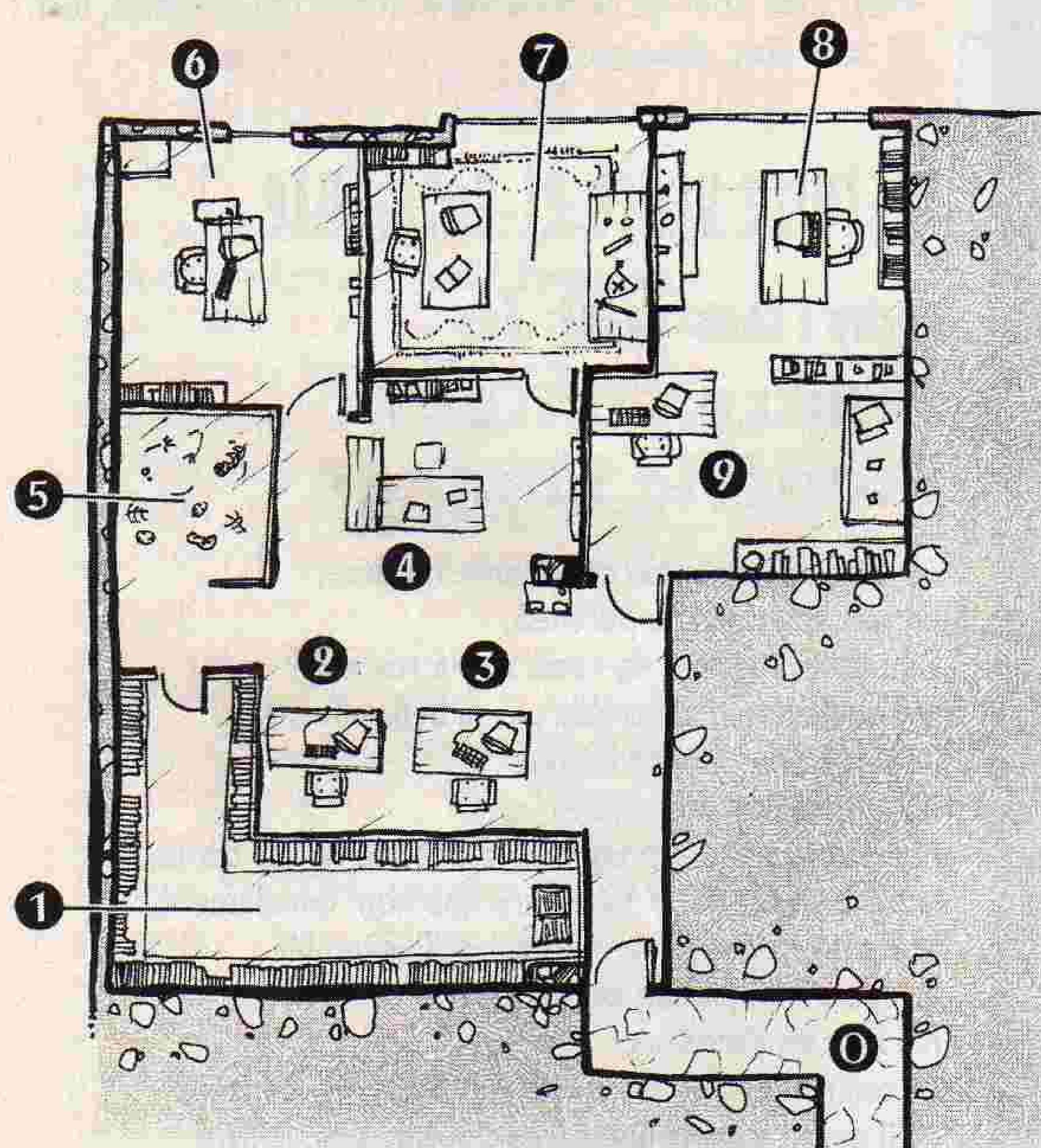
C'était il y a longtemps (oh oui !). C'était un jour (enfin façon de parler parce qu'il faisait nuit) où l'on choisit une route. De la rencontre fortuite entre un rédacteur en chef marchant à la Duracell suractivée et d'un joueur récemment converti qui venait de pondre son premier scénario sont nées quelques pages dans un vénérable *Casus* et une solide amitié. Depuis, il y en eut beaucoup d'autres sur des jeux aussi différents que *Mega*, *Paranoïa*, *Cthulhu*, *Warhammer*, *Cyberpunk*… (des pages, des scénarios… et des amitiés aussi).

Je repense souvent à cette rencontre parce que je ne serais pas devenu ce que je suis aujourd'hui si l'on ne m'avait pas donné cette chance. *Casus* m'a apporté la possibilité d'exprimer mon imagination, mais m'a aussi donné des choses plus importantes comme le sens de la synthèse, le choix des mots les plus justes, la responsabilité vis-à-vis de ce que l'on écrit et le respect des dates limites (bon, j'entends des hurlements alors, d'accord, je rectifie) ou plus exactement le « respect du nombre de jours au-delà de la date limite au-delà duquel on est vraiment en retard » (là, ça va mieux Agnès ?… Et toi Jean-Marie ?).

Je me suis efforcé à mon tour de donner cette chance à d'autres personnes, qui l'ont prise ou non. Pour moi, *Casus*, c'est cela : l'amitié, l'ouverture d'esprit, une porte toujours ouverte…

Le bon plan de la rédaction

par Cyrille Daujean légendé par T.L.



0 – Le couloir. Parcouru essentiellement par des coursiers égarés qui croient arriver dans un magazine féminin. Les mannequins, en revanche, ne se trompent jamais. La vie est mal faite.

1 – La ludothèque. Trois mille jeux de rôle, wargames et autres suppléments composent une collection pour laquelle bien des gens tueraient père et mère. Elle est protégée par une tribu de lutins anthropophages que nous nourrissons de coursiers perdus. Ni Biba ni 20 Ans ne les réclament jamais, et les lutins construisent des maisons dans leurs casques.

2 – Bureau de Tristan Lhomme. Livres, monceaux de papiers en vrac, ordinateur, gourdin pour les coursiers qui refusent d'aller « prendre un café » dans la ludothèque. C'est un sale boulot, mais il faut bien que quelqu'un le fasse.

3 – Bureau de Serge Olivier. N'ouvre qu'à 12 h30. À moitié englouti sous des piles de documents en retard et de gadgets divers, d'où Serge, l'air chafouin et le regard torve, bombarde Saloua ou Tristan de trombones, tout en fredonnant « J'aurais voulu être un Elfe noir. . ».

4 – Bureau de Saloua Arbia. Domaine de notre Fée aux Yeux Verts, qui met une touche de poésie dans un décor austère.

5 – Arène. Ancien bocal d'Isabelle Blanchard, notre chef de pub. Depuis son départ, il en sort des hurlements à glacer le sang lorsque Serge, Pierre ou Didier y jouent à EverQuest, c'est-à-dire 20 heures par jour, 7 jours sur 7.

6 – Bureau d'Agnès Pernelle. Dictionnaires, pèse-mots et sécateur, activité inlassable. Quand la porte est fermée, zone dangereuse. Quand elle est ouverte, on s'y aventure à ses risques et périls.

7 – Bureau de Didier Guiserix-notre-chef. Célèbre pour son bureau papivore, il est également parcouru à intervalles irréguliers par un sort d'Oubli. Malheur à qui s'y laisse prendre ! Qui êtes-vous, au fait ? Et où suis-je ?

8 – Bureau de Jean-Marie Noël. Ce bureau, environné d'épais nuages de fumée d'où jaillissent des rugissements, est celui de notre maquettiste. À la nouvelle lune, les pigistes les plus chroniquement en retard y sont amenés, les yeux bandés. Ensuite, on suppose que leur âme finit liée à un parchemin rédigé sur peau humaine, la terrible Liste noire.

9 – Bureau de Pierre Rosenthal. Le bureau lui-même n'a rien d'anormal, mais les tables avoisinantes croulent sous les jeux de cartes à collectionner. Pierre assure lui-même leur protection. Les lutins ont peur de lui : au cours d'une discussion animée, il a fait exploser la tête de leur chef sous un tir d'arguments logiques.

L'énigme de l'extinction des Casusaures

Pr H. de Castel-Luisant*

Comment les Casusaures, qui dominaient depuis la nuit des temps la France ludologique, ont-ils disparu ? C'est l'une des questions les plus irritantes de la paléo-ludologie. Elle ne pouvait manquer de passionner le professeur Hildefons de Castel-Luisant, déjà titulaire du prix Gygax pour ses nombreux ouvrages sur des espèces ludiques aujourd'hui éteintes : on se souvient du tragique *GDW, SPI, TSR : la légende des sigles*, de l'inoubliable *Avalon Hill : des origines à la chute*, ou du grandiose *La fin de l'empire West End*. Les étonnantes révélations de ce savant, que nous publions ci-dessous, jettent une lumière crue sur l'époque de ces grands fauves de papier et laissent même entrevoir une possible renaissance.

Avant de parler de la fin des Casusaures, il nous faut revenir sur leur histoire. Car l'espèce a connu au long des ères des transformations bouleversantes. Comment en effet reconnaître dans *Casus belli septantorum* ou *octantorum*, bel animal musclé au plumage multicolore, chassant le lecteur dans tous les kiosques, son ancêtre l'antique *Casus belli primarius* (dit aussi Casus de Feumeufeu), maigre bestiole noire et blanche, qui ne hantait que les coins sombres de quelques boutiques…

L'anatomie des organes internes a au moins autant évolué que celle de l'aspect extérieur. Les Casusaures des premiers âges possédaient des articulations à chenilles, l'os tourelliforme couronnant leur épine dorsale n'avait pas la forme de créneaux mais d'un canon, et les dragons qui couraient dans leurs veines étaient plutôt à cheval qu'à écailles.

Par la suite, les Casusaures devinrent d'étranges organismes hybrides, dotés d'une carapace hérissée de baguettes magiques et de mitrailleuses, dont les yeux lançaient des rayons laser ou hypnotiques, et dont les membres tentaculaires contrastaient avec de gracieuses ailes de Spitfire. Cette coexisten-

Les indiscrétions de GE Ranne, ex de chez Smith en face

La décision de mettre fin à la parution d'un magazine est toujours dure à prendre. Vous en voulez la preuve ? Nous étions là lors de la discussion finale entre les administrateurs et le propriétaire du groupe, M. De Maesmaker, concernant l'arrêt de *Cassis Bellu*.

« …

— Bon, et *Cassis Bellu* alors ? On l'arrête ?

— Attendez… j'ai mes notes… là… Bien… Le marché du jeu de rôle a subi une longue léthargie durant laquelle les ventes du magazine se sont écroulées.

— Ah… On arrête alors.

— Attendez, ce n'est pas terminé. Il semble que la mauvaise période soit derrière nous. Tous les témoins signalent une reprise. Il serait peut-être prématuré d'arrêter le titre.

— Bon, c'est un magazine de jeu, après tout. On leur laisse quoi… une chance sur deux ? De un à cinq, c'est terminé ; de six à dix, le titre continue. Que quelqu'un réveille De Maesmaker, c'est à lui de prendre la décision. M. De Maesmaker ? M. De Maesmaker ? Bonjour monsieur, vous voulez bien nous donner un nombre de un à dix ?

— Hein ?

— Bon, d'accord… »

ce sympathique devait cependant s'effacer en vertu de la sélection naturelle selon Darwin : les organes rôlistes permettaient au Casusaure de jouir d'un plus vaste terrain de chasse que les organes belliludistes, aussi les premiers se développèrent-ils aux dépens des seconds, jusqu'à constituer le fameux Cahier Central de Scénarios. On le sait, cet organe superbe, à l'efficience remarquable, se conserve à la perfection sans qu'il soit besoin de le momifier et bien des casusologues s'en servent toujours lorsqu'ils veulent l'assurance d'une soirée réussie.
Ainsi les Casusaures régnèrent-ils longtemps sur le Monde du Jeu, qu'ils savaient, si besoin, défendre contre les agressions de chasseurs de primes télévisuels ou autres. Quel terrible mal a pourtant provoqué leur disparition ?
Certains scientifiques affirment que tout est venu de l'éruption, d'abord discrète, puis cataclysmique, des volcans de la chaîne Vidéo (le Consolocatepetl, le Pentium-Yama et la montagne Pécée). Les jets de gaz brûlants et les fleuves de lave auraient carbonisé le temps libre des joueurs et provoqué l'évaporation de leurs liquidités, faisant donc disparaître la nourriture et la boisson des Casusaures.
Pour d'autres, le responsable est la collision avec la Terre de l'astéroïde Magic, qui heurta le nord-ouest des États-Unis, et répandit dans toute l'atmosphère mondiale un épais nuage de cartes et de dollars, obscurcissant les esprits et étouffant littéralement les Casusaures (qui, on le sait, respirent du rêve et de l'imagination).
Mais ces interprétations me laissent sceptique. En réalité, l'extinction des Casusaures est à mettre au compte d'un phénomène naturel dont le monde entier a parlé : l'Éclipse. L'une des centuries les plus méconnues de Nostradamus est formelle sur ce point : « Du ciel viendra grand roi noir d'effrayeur [l'éclipse] /Lors bien navré Casus Belli sera/Cent et vingt et deux numéros, puis mourir, mort cruelle. » Seul un amateur, Paco Rabanne, sut y prêter attention, mais, stupéfait par sa découverte, il préféra annoncer la chute de la station Mir sur le bois de Vincennes, qui lui paraissait bien plus probable que la suspension de Casus Belli. Hélas, la vérité apparaît aujourd'hui : c'est bien là le principal et funeste effet de l'éclipse. Car la nouvelle bientôt a saisi et la Cour et la Ville : Casus se meurt, Casus est mort...
Cependant, tout est-il fini ? À ceux qui, désolés, se désespèrent de ne plus entendre le cri du Casusaure le soir au fond du donjon, je réponds : courage ! Tant qu'il restera dans nos villes et nos campagnes des esprits libres préférant utiliser leur imagination pour créer des univers plutôt que d'agiter frénétiquement un joystick, les Casusaures ne seront pas, tel le dodo, voués à l'oubli. Cachés dans nos rêves, ils n'attendent qu'un rien pour renaître de leurs cendres encore chaudes, tel le phénix triomphant !
Déjà un bon présage : l'an 2000 sera une année du Dragon. Donc forcément, une bonne année pour les Casusaures !

Frank Stora

Vulnerant omnes, ultima necat*

Tristan Lhomme

Pendant douze ans, *Casus* a été mon port d'attache. C'est terminé. Que dire ? Raconter mes souvenirs ? Deux mille signes ne suffiront pas. Essayer de vous tirer une petite larme ? J'en suis incapable, parce que je ne suis pas si abattu que ça. Que je sois damné si je cède au pessimisme ! Une saga s'achève. Certains héros, vaincus mais pas brisés, s'en iront sous d'autres cieux. D'autres continueront à se battre. L'imagination et les rêves ne disparaissent jamais, ils se mettent en sommeil ou se transforment, voilà tout. Le jeu de rôle aura le même destin.
Parlons plutôt de vous, chers lecteurs. Vous allez me manquer, vous savez. Individuellement ou collectivement, en personne ou par lettre, par e-mail ou par fanzine interposés, vous avez été, autant que nous, les moteurs de Casus Belli. Tous autant que nous sommes, nous avons une dette envers vous, car sans spectateurs, les baladins ne sont rien.
Grand merci à tous, poignée de main virile aux messieurs, baisers fraternels aux dames, hélas trop peu nombreuses, et maintenant quelques messages personnels :

- À vous qui, à chaque convention, veniez me raconter comment vous aviez joué tel ou tel de mes scénarios, merci !
- À vous qui me félicitiez chaleureusement pour des choses que je n'avais pas écrites, merci ! (Si Pierre Lejoyeux savait combien de fois on m'a félicité pour son scénario victorien, celui avec des Zoulous volants. .)
- À vous que la vue d'un Grand Ancien du jeu de rôle en chair et en os rendait timides et bégayant, merci !
- À vous qui teniez absolument à m'exposer des projets délirants, ou qui me fourriez de force un scénario dans les mains pour que « je le publie dans le prochain numéro », merci de votre confiance !
- À vous, le Monsieur A Qui On Ne La Fait Pas, qui avez eu la gentillesse de m'expliquer que « Tristan Lhomme » n'existait pas, que c'était un pseudonyme collectif pour un groupe d'auteurs, merci ! C'est si bon de rire, parfois !
- Enfin, au jeune lecteur qui m'a expliqué un jour qu'il me lisait depuis qu'il était « haut comme ça », merci quand même pour le choc désagréable que vous m'avez donné lorsque je me suis rendu compte, qu'effectivement, j'étais déjà en activité au temps où vous étiez « haut comme ça » !

** Toutes blessent, la dernière tue.*

Aubert Bonneau fait du vélo

Été 87, j'étais en vacances à la campagne, en plein Auxois profond. Jeux de rôle à volonté avec des vacanciers qui étaient dans le coin, et qui tournaient en rond autant que moi... Le nouveau *Casus Belli* devait sortir, je me rendis donc un matin dans la ville d'à côté, au bureau de presse... mais campagne oblige, à part *Télé 7 Truc* et *Paris Machin*... « Casous quoi ? Non je connais pas et je peux pas l'avoir !!! » (*soupir*) Déception suprême. Je ne pouvais m'en passer, il me le fallait, on était à court de scénars...
L'après-midi même, j'enfourche mon vélo (j'avais 15 ans) et direction la ville suivante, juste un peu plus grosse que la première, mais à 25 km, et l'Auxois ça monte un peu ! Mais quand on aime on ne compte pas !!! Et oh miracle, je trouve *Casus*, je rentre à la maison (+25 km), complètement exténué de mon excursion en vélo, mais tellement heureux !
L'histoire ne se termine pas là puisque le soir même, mon père, venu nous rejoindre pour le week-end, sort de sa valise : *Casus Belli*...

Le dernier run...

A novel by LeoVesp

Paris, 15 septembre 2060
Tous étaient d'anciens runners, devenus corpos de fait. Mais ils n'oubliaient pas leurs racines. Régulièrement, ils me contactaient, et d'autres runners avec moi, pour courir les ombres à leur compte. Le plus drôle, c'est que nul n'avait jamais vu le mystérieux X-Celsior, patron de la mégacorporation.
Pour la première fois, un run que Mr Johnson - alias Dieter - m'avait confié venait d'être annulé à la dernière minute. Je l'avais appris par l'intermédiaire de Treestan « The Man », le mercenaire ork. Quelque chose ne tournait pas rond...
Décidé à tirer cette affaire au clair, je me rendis au siège de la corpo. Je n'étais, bien sûr, pas invité, mais on n'arrête pas un shadowrunner comme cela. Après avoir détourné l'attention des vigiles, je trafiquai aisément les systèmes de reconnaissance optique installés dans l'ascenseur. Mais celui-ci fut arrêté à mi-course. J'étais fait ! Dans un fracas épouvantable, la toiture fut arrachée... et j'aperçus le visage bougon de John-John, le troll interfacé. Avec lui, descendant en rappel les câbles de la cage d'ascenseur, se trouvaient tous les autres membres de l'équipe : Dieter et Treestan, mais aussi Pete, le mage hermétique, Sergio, le nain decker, sans oublier Anna et Sally, les deux elfes.
« On se casse vite fait, Leo. On vient de découvrir l'identité du boss... C'est un dragon ! »
Le dicton de la rue l'affirme bien : « Ne traite jamais avec un dragon. » Mais les dragons ne se méfient pas assez des shadowrunners et de leurs ressources insoupçonnées. On le verra bientôt...

(à suivre...)

David Cochard dit D.KO



Pat & Chris font du Virtual Casus

— Super ce programme BVS/ Belli Virtual Souvenirs ! On va cliquer sur les meilleures séquences : « Devine qui vient dîner », « Jarandell »...
— Vas-y Pat, clique sur Casus 35 : Laelith...
— Laelith, la ville de *Casus* ! Aah !, étriper les monstres du Cloaque, courir les filles nues sur la terrasse du Châtiment, c'était la vraie vie...
— Attends, je clique sur Casus 56 : 10 ans. T'imagines, déjà 10 ans en 1990.
— Waaa, Chris, regarde ta tête, c'était la première fois qu'on passait à la rédac. On dirait que tu vas t'évanouir devant Didier...
— En attendant, je me suis pas perdu dans les couloirs, moi. Clique plutôt sur Casus : BD. Kroc le Bô, le Gros Bill, c'était chouette...
— Tu oublies Casus 76 : notre Grand Écran *Star Wars*. 5 heures de sommeil en 4 jours, 2 examens ratés en juin, 2 demandes de divorce de nos femmes...
— Ouais, à l'époque, on savait rigoler. Après, il y a eu Gwô & Millord, les Chroniques du ChaOs, le Réseau Divin. Tu te souviens quand on a eu un mois de retard ?
— Hum, bon. Je préférerais revoir « Fiesta du n° 100 dans les caves à vin » ou...
— DITES DONC, les I.A. « pat&chris », reprogrammez-vous au boulot !
Le *Casus* n° 899 va pas paraître sur le superweb tout seul !
— Duuur, le nouveau computer-chef Gui.série X...
— Ouais, bosser en 2035 en tant que simple Intelligence Artificielle, c'est un vrai boulot de troll...

IL Y A 10 ANS, LES GNOBELAINS DE GOFERFINKER ÉTAIENT DANS CASUS BELLI. AUJOURD'HUI, ILS VIENNENT RENOUVELER LEUR ABONNEMENT !



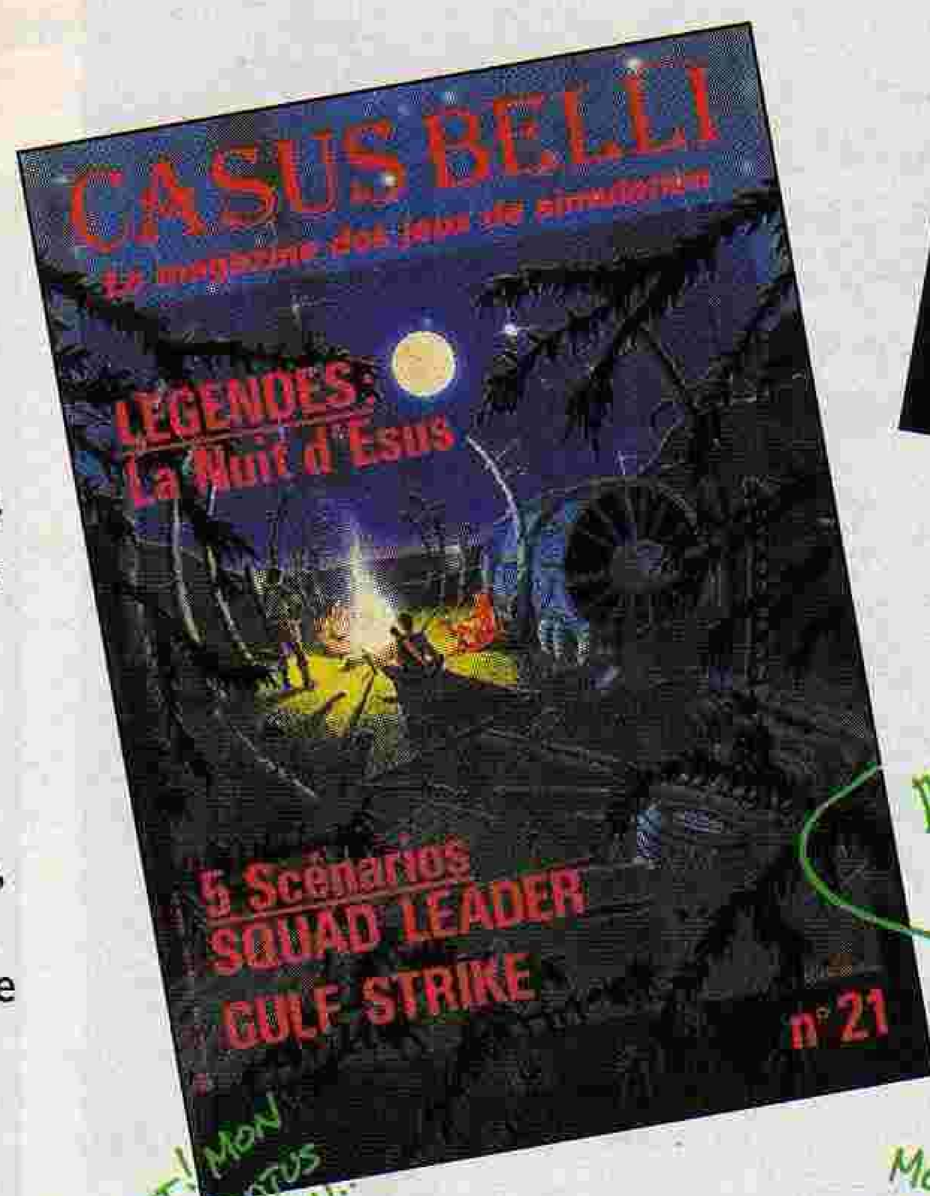
Emmanuel Roudier

Et pour Medhi et Christopher, voir Les Irrécupérables en page 74.

Didier Guiserix

Le pouvoir de visualisation

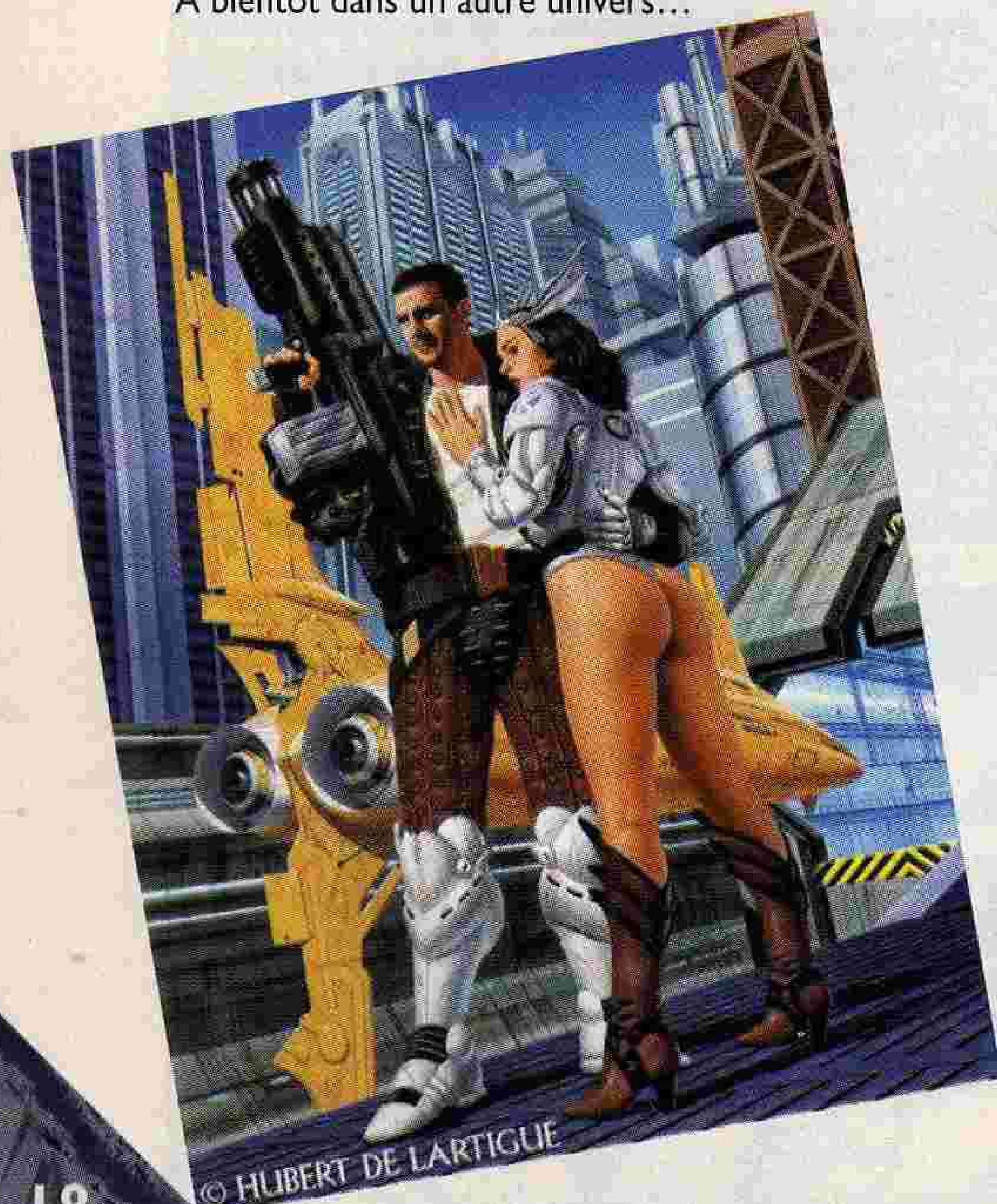
par Hubert de Lartigue



Ma première couverture pour *Casus*, je l'ai faite en 84 pour le n° 21. J'avais 21 ans. Depuis je pense avoir fait quelques progrès. J'ai « grandi » avec *Casus Belli*. Quel magazine peut ainsi se vanter d'avoir découvert autant d'illustrateurs et de dessinateurs de BD ? J'ai toujours joué aux jeux de rôle. Ils ont le pouvoir de développer l'imagination d'une manière incroyable, car il faut tout visualiser mentalement. Les jeux de rôle sont les premiers jeux dans lesquels on évolue dans des univers virtuels. Ce pouvoir de visualisation m'a ouvert l'esprit. Je pense qu'un lecteur de roman qui a pratiqué le jeu de rôle a un pouvoir de visualisation bien plus grand que les autres. Et pour un illustrateur, c'est merveilleux. Cela m'a souvent permis de savoir quoi dessiner lorsque plus tard j'ai eu à illustrer de nombreuses couvertures de livres. Tout ce temps passé me laisse songeur. Je n'ai pas l'impression d'avoir vieilli. Une autre vertu des jeux sans doute...

Salut à toute l'équipe de *Casus Belli*, et en particulier Didier Guiserix et Jean Balczesak. À bientôt dans un autre univers...





Sic transit gloria mundi* (et casus belli)

par Christian Lehmann

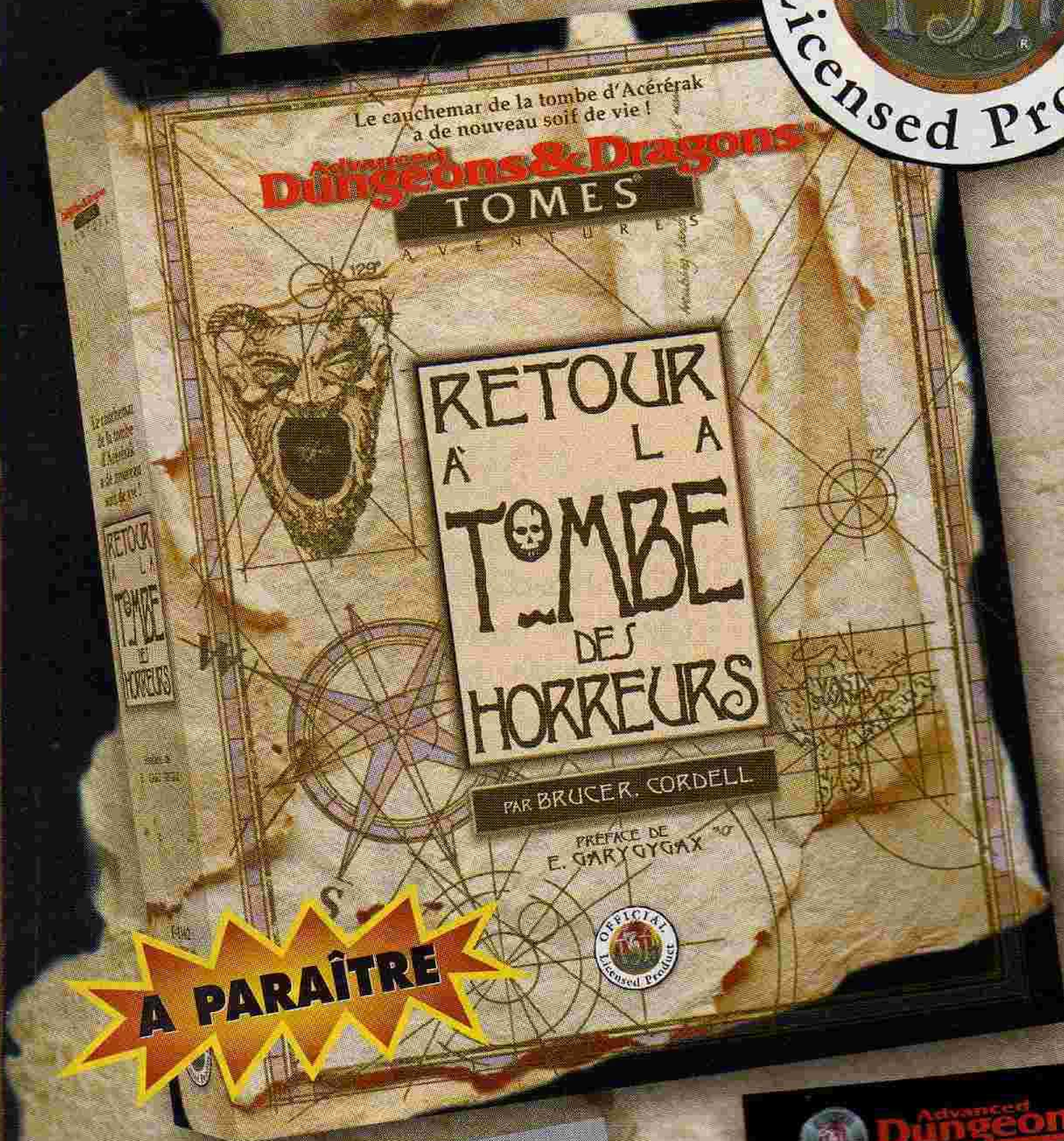
On y a cru. Au milieu des années 80, on a vraiment cru que ça y était, que le jeu de rôle allait s'imposer, devenir un loisir de masse, universellement reconnu. Moi, depuis qu'un ami en 1977, sur le campus de l'université d'Oxford, m'avait présenté ce jeu étrange où on incarnait un demi-orc guerrier-voleur ou un magicien elfe, depuis que j'avais poussé sur des feuilles de papier quadrillé de petits personnages en plomb, j'étais devenu accroc. Lorsque j'ai découvert *L'appel de Cthulhu*, et les mythiques scénarios de Larry Di Tillio, de Keith Herber, j'ai basculé dans un autre monde. Une campagne de *L'appel* qui a duré dix longues et merveilleuses années. Entre-temps, j'avais même, avec un groupe d'amis, lancé un magazine concurrent (amical), *Chroniques d'Outre-Monde*. Mais nous avons coulé, plombés financièrement, parce que le jeu de rôle est toujours resté ce qu'il était à ses débuts, un jeu d'initiés, un jeu nécessitant du temps, de la réflexion, de la persévérance, un véritable investissement affectif et intellectuel. Et qu'entre-temps l'ordinateur était arrivé, avec ses graphismes pitoyables au début, et ses scénarios pathétiques, mais aussi sa facilité d'utilisation. Mais qu'importe le temps, qu'importent les regrets, je finirai à 95 ans, en maison de retraite, les dés à la main.

PS : Putain, Didier, je croyais pas que ça me foutrait autant les boules...

* *Ainsi passe la gloire du monde.*

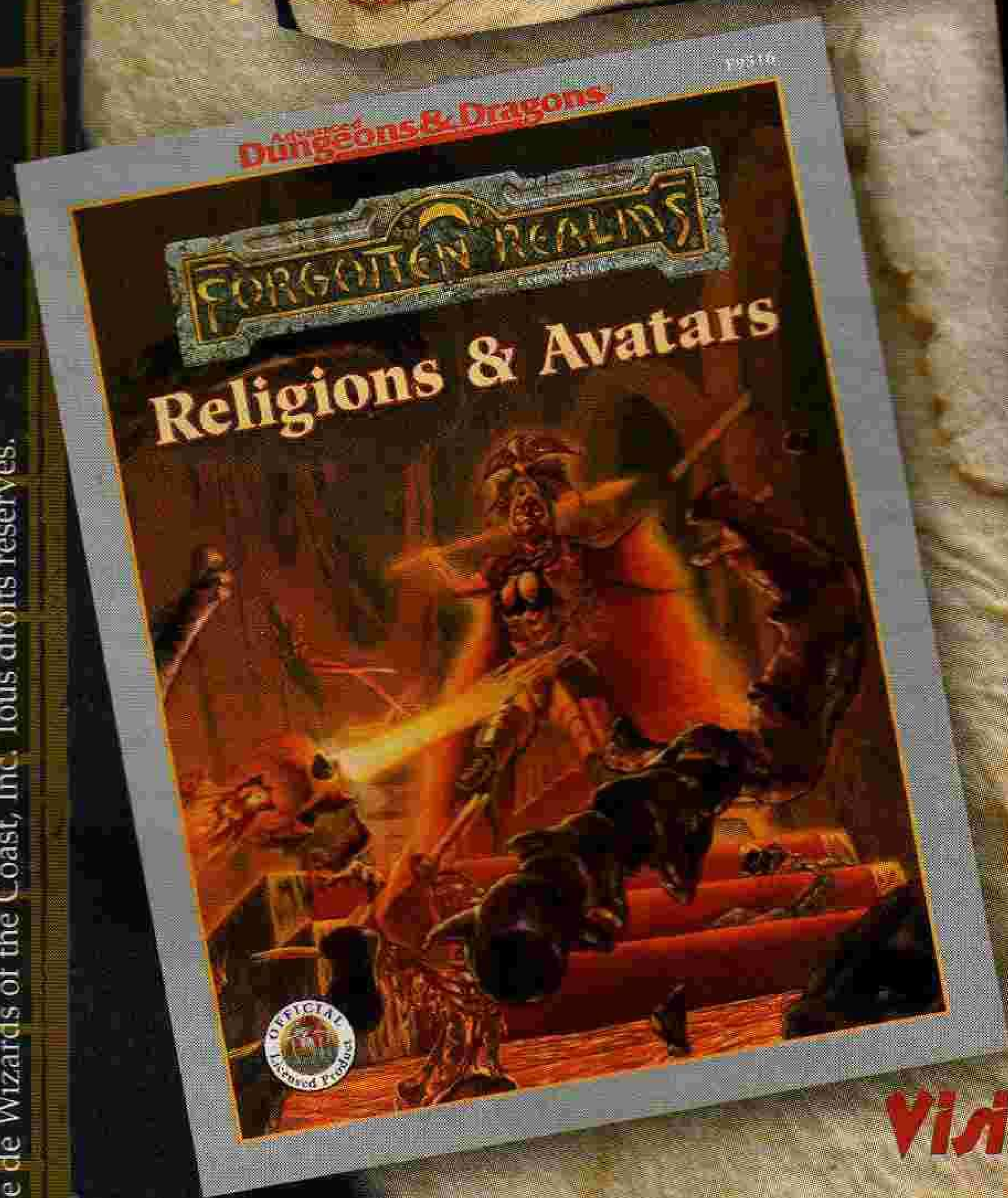
Nouveautés Nouveautés

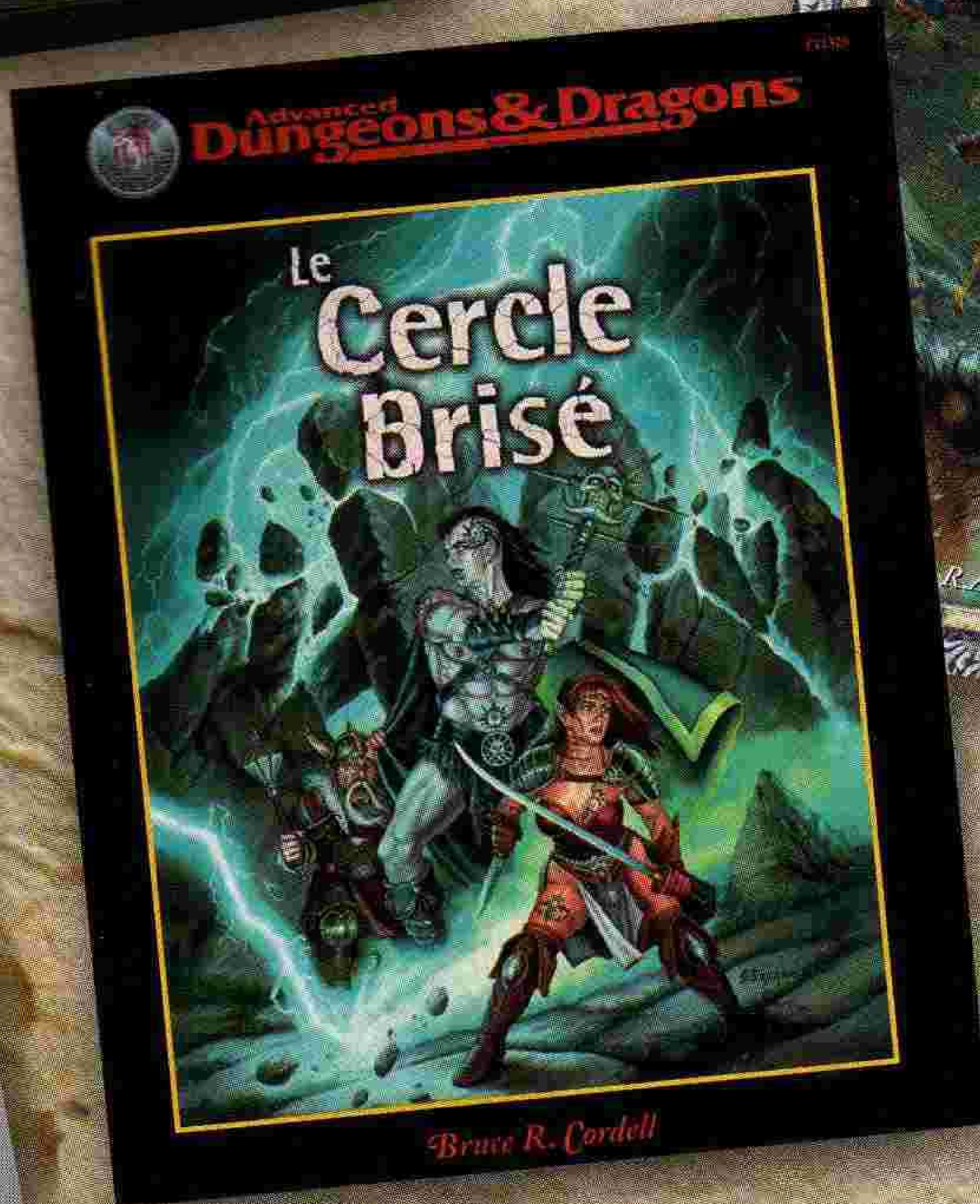














DISPONIBLE !

Visitez notre site web :
www.descartes-editeur.com

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir

- ❑ LE CERCLE BRISÉ 49,00
- ❑ LA TOUR MAUDITE 49,00
- ❑ RELIGIONS ET AVATARS 219,00
- ❑ UNE DÉESSE AUX ENFERS 75,00
- ❑ LE SCEPTRE AUX 7 MORCEAUX ... 299,00

TOTAL ....

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

....

Code postal ....

Ville ....





Ci-joint mon règlement de .... F. (franco de port) à l'ordre de Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement

Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

Le nouveau jeu de rôle de MultiSim vous propose de revêtir les habits d'un être d'exception, un Inspiré, afin de parcourir les Royaumes Crépusculaires, un monde d'intrigues, baroque et enchanté, né sous la plume de Mathieu Gaborit. Débarquant dans la branche bien encombrée du médiéval-fantastique, Agone a-t-il de quoi séduire les blasés autant que les néophytes ? Définitivement, oui !



Agone

Ne soyez plus Terne !

Pour jouer une fée noire rabougrie aux ailes flétries, maladivement curieuse et sensible à l'émotion des minéraux, je suis prêt à me lever tôt le matin.

Lever de rideau

De tous les jeux de rôle de médiéval-fantastique sortis au cours de la décennie écoulée, on a pu dire de certains qu'ils apportaient « un sang neuf » au genre : *Bloodlust* (jouer une Arme), *Earthdawn* (après le cataclysme), *Ambre* (sans les dés !), *Guildes* (son continent surgi des flots), *Nightprowler* (toutes les déclinaisons du voleur) et même *AD&D* (avec *Dark Sun*, *Planescape*, *Birthright*). Du coup, MultiSim ne manque pas d'air en publiant *Agone*, dont le propos est explicite de suggérer une façon originale de se la jouer méd-fan. Mais cette fois, à la différence de toutes les autres, les auteurs ont un atout sérieux : l'imagination déviante et jubilatoire de Mathieu Gaborit. Et ça fait mal !

Prologue mythologique



L'univers d'*Agone*, c'est l'Harmonde, et plus précisément les Royaumes Crépusculaires, un ensemble de terres marquées par un passé mythologique dense et mouvementé. Le jeu tout entier (background et technique) porte la trace de ces événements fondateurs, il nous faut donc les passer en revue.

Classiquement, au départ, il y a le Néant. La nécessité de la création ne tarde pas à se manifester sous la forme de quatre Muses, chacune avec une sensibilité particulière (formes, couleurs, sons et mouvements). Ensemble, elles conçoivent l'Harmonde, la matière, la vie et l'humanité. Puis elles se lancent dans une quête de la perfection qui engendre un nouvel Éternel : le Masque. Elles le découvrent animé d'un instinct de création manipulatrice. Pour lui, l'Harmonde est une scène peuplée de comédiens à son service. Il se veut l'organisateur du Drame, celui qui, dissimulé, tire les ficelles. Il engendre seul deux nouveaux Éternels pour l'assister dans sa tâche : Noxe et Diurne, la Nuit et le Jour.

Les Muses réagissent en créant Janus, le « régulateur ». Tandis que le Masque développe une affinité particulière avec Noxe (qui lui offre la discrétion que, par nature, il recherche), Janus se rapproche de Diurne et remet de l'ordre dans l'Harmonde. Conséquence involontaire : l'apparition des quatre Dames des Saisons et de leurs enfants, les saisonins. S'ensuit une série de conflits titanesques au cours desquels le Masque étend sa volonté sur l'Harmonde. Les Muses sont à l'agonie. Elles choisissent alors la voie du sacrifice, le leur et celui de Diurne, pour créer dans le cœur des hommes la Flamme de l'Inspiration. Grâce à elle, les humains parviennent à s'affranchir de la manipulation du Masque. Celui-ci, terrassé, choisit la fuite, pendant que l'Ombre, son alliée, se retire dans les Abysses. C'est le début de la Flamboyance : chaque être humain est Inspiré par la Flamme. De grands prodiges sont accomplis au cours de cette ère (dont il ne reste que des vestiges à l'époque du jeu). Quand un individu meurt, sa Flamme rejoint une dimension spirituelle nommée Centresprit puis, de là, part se réincarner dans une autre personne.

Le Masque, toutefois, demeure insaisissable. Pire : à l'issue d'une longue convalescence et d'une errance sans fin, il parvient à relancer le Drame en séduisant la Dame de l'Automne. Sous sa pression et avec son appui, elle étend son voile sur l'Harmonde qui, baigné dans un crépuscule permanent, perd brusquement toute possibilité d'échange avec le Centresprit. Les Flammes n'étant plus capables de se réincarner, les Inspirés disparaissent progressivement, remplacés par les Ternes, les « sans-Flamme » qui composent aujourd'hui la quasi-totalité de la population des Royaumes Crépusculaires. Autant de marionnettes potentielles pour le Masque.

Mais… une ultime alliance entre Janus et les trois Dames des Saisons non corrompues a rendu certains saisonins capables de récupérer les quelques Flammes demeurées sur l'Harmonde pour, à la mort de leur porteur, les transmettre à de nouveaux élus (notamment les PJ). Ainsi, l'Inspiration conserve une chance d'empêcher l'aboutissement du Drame en s'opposant aux exactions des agents du Masque et de l'Ombre…

Des comédiens Inspirés

Dans *Agone*, vous ne jouez pas un banal aventurier. Votre personnage est un Inspiré. Lorsqu'il parvient au



faîte de sa carrière, il découvre en lui la présence de la Flamme, ainsi que la double menace du Masque et de l'Ombre. Il rejoint alors une Compagnie, c'est-à-dire un groupe d'Inspirés, qui peut même se constituer en Domaine, avec par exemple un baron, sa compagne, son maître d'armes et une amie magicienne, tous PJ, tous Inspirés.

La création du personnage s'effectue à la *Gurps* : vous avez un capital de points à dépenser pour acheter des caractéristiques, des compétences, des avantages / défauts (j'aime beaucoup « Réputé mort ») et parmi eux, au moins une charge, c'est-à-dire une responsabilité (l'honneur de sa famille, l'entraînement d'une milice, etc.). Ajoutez-y quelques idées simples et bienvenues (comme la possibilité de développer une spécialité pour chaque compétence), des caractéristiques secondaires (points de vie, bonus aux dégâts...), un « métier » et enfin des points d'héroïsme (façon *James Bond* ou *Warhammer*).

Vous pouvez jouer un humain ou l'un des neuf saisonins suivants (groupés par saison d'affiliation) : lutins, farfadets et satyres (Printemps) ; ogres, minotaures et géants (Été) ; fées noires, nains et méduses (Hiver). Les enfants de l'Automne corrompu (pixies, drakoniens, morganes) sont des non-joueurs. Piloter un personnage inhumain n'est pas simple (la caricature n'est jamais loin), mais dans *Agone* un chapitre s'attache à fournir quantité de renseignements sur les saisonins (caractère général, variantes socioculturelles, rapport à la magie, idéal, etc.). On sent que les auteurs ont lu Greg Stafford et Sandy Petersen (les trolls gloranthiens...). Résultat : pour jouer une fée noire rabougrie aux ailes flétries, maladivement curieuse et sensible à l'émotion des minéraux, je suis prêt à me lever tôt le matin.

La Flamme dont les PJ sont dépositaires est source de plusieurs bonus qui élèvent l'Inspiré au-dessus des Ternes. En augmentant progressivement ces bonifications, ils peuvent devenir des Génies et ainsi servir l'Inspiration mieux que jamais. On pense à l'Agartha de *Nephilim* ou à la fusion des porteurs d'Armes dans *Bloodlust*. Mais dans *Agone*, cette quête n'est pas motivée par un désir de revanche égoïste : il s'agit au contraire de sauver le monde... Attention toutefois : au contact des créatures de l'Ombre et du Masque, les Inspirés peuvent accumuler des points de ténèbres et de perfidie, ou développer un score de Flamme noire. Ils courent donc le risque de ressembler de plus en plus à leur adversaire. On navigue entre le Côté obscur de *Star Wars* et le syndrome « Profond » de *L'appel de Cthulhu*, ce qui confère une richesse supplémentaire à un jeu qui, décidément, n'en manque pas.

Quatorze royaumes pour un décor

Les différents Royaumes Crépusculaires sont présentés un à un : relief, climat, faune et flore, villes importantes, histoire, diplomatie, société, économie. Tout cela confine à l'exhaustivité, avec suffisamment de détails pour que chacun puisse « sentir » le monde. Il y a aussi des précisions sur les « lieux enchantés » de chaque royaume. Du Ben Morc des Paragéens aux Roufs babeliennes de l'Enclave boucanière, c'est le genre de lecture propre à dépoussiérer mon imaginaire de rôliste moyen.

On n'échappe pas à quelques grands stéréotypes, notamment dans la description des populations : les Lyphaniens sont les « meilleurs » éleveurs et dresseurs de chevaux, les Paragéens forgent les « meilleures » lames, etc. La qualité est toujours là, mais le manque d'originalité de certains est accentué par la présence d'autres royaumes, qui ont plus nettement une tonalité « à la Gaborit » : par exemple les Terres Veuves, peuplées de méduses en quête du secret perdu de la pétrification, ou bien encore aux chorales de sirènes de l'île Automnale...

Technique rodée

Le système de jeu, classique, tourne rond. On additionne une caractéristique, une compétence et le résultat d'un D10, on compare le tout à un seuil de difficulté. On retrouve les notions désormais bien connues de marge de réussite, de jet de dé ouvert et d'échec critique.

Les règles de combat sont du même métal, avec une séquence initiative/attaque/défense qui paraîtra familière aux amateurs des jeux Chaosium. Les tables de coups critiques sont bienvenues : avec un résultat comme « Pan dans l'œil ! » (mort instantanée), il n'est pas difficile de ménager une ambiance joviale autour

Des romans au jeu

Les Royaumes Crépusculaires sont au départ le théâtre de deux cycles de romans écrits par Mathieu Gaborit (éditions Mnémos). Le premier regroupe *Souffre-Jour*, *Les Danseurs de Lorgol* et *Agone* ; le second *Aux ombres d'Abyme* et *La romance du démiurge*. Leur force réside davantage dans l'imagination délirante et poétique de leur auteur que dans le style (le premier cycle, notamment, est un peu poussif). Comme le jeu se suffit à lui-même, leur lecture n'est pas indispensable (sauf si vous comptez jouer dans Abyme, auquel cas il faut lire le deuxième). Mais elle est bien utile pour y trouver de quoi donner du relief à vos personnages, ainsi que pour les nombreux exemples d'utilisation des différentes formes de magie de l'Harmonde.

FICHE TECHNIQUE

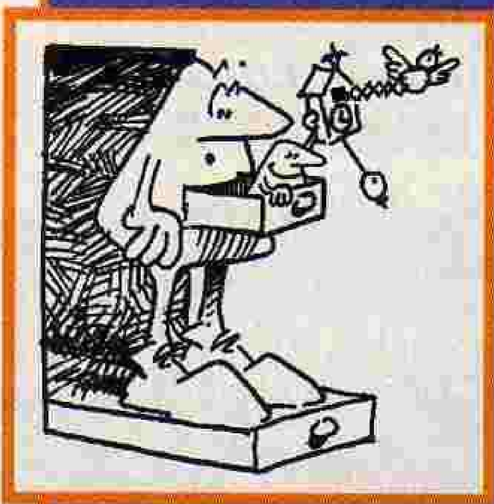
- Un jeu de rôle de création française
- édité par MultiSim. *Auteurs* : Mathieu Gaborit, Stéphane Marsan, Sébastien Célerin, Jean-Baptiste Lullien (et d'autres. .). *Présentation* : un livre sous couverture rigide (format 21x27,5 cm) de 320 pages dont un cahier couleur de 16 pages.
- *Note* : cette critique a été rédigée à partir d'une version « imprimante » du jeu. Il est impossible d'émettre un jugement quant à la qualité de sa présentation finale. Toutefois, MultiSim nous a plutôt habitués à du travail bien fait. .
- *Prix* : 270 F.



À qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez les jeux oniriques, baroques.



Si vous aimez les intrigues à tiroir.



Si vous aimez les jeux d'ambiance.



Si vous jouez en campagne.

L'AVIS DE Pierre Rosenthal

D'habitude le « 2e avis » est là pour compléter la critique ou donner une opinion personnelle différente. Dans le cas présent, je suis 100 % d'accord avec Grégory Molle. L'univers d'*Agone* est enthousiasmant, son système très dense (à mon goût). À découvrir sans retenue !

200% (échelle de A à E) SUBJECTIF !

J'ai envie d'être Joueur A, meneur de jeu C

des tables. Enfin, on trouve une liste impressionnante de manœuvres et de bottes secrètes qui, utilisées avec parcimonie, donnent un relief singulier aux combats : jeu défensif, coup de pointe, double attaque, coup de Jarnac, grande boucliade, soupe aux doigts (hmm…), etc.

Un regret sur la forme : la liste des compétences avec leur description, déjà présente dans la partie consacrée aux Inspirés, est répétée dans celle du système de jeu. Voilà comment gaspiller des pages qui auraient été bien utiles pour développer par exemple la question de la bâtardise chez les saisonins !

Magie de la représentation

Difficile de résumer ici la richesse de la magie : ça foisonne à toutes les pages. Précisons simplement que du point de vue des Inspirés, il existe deux grandes voies :

- L'Art magique de l'harmoniste. Hérité des Muses, l'Art consiste à mobiliser le potentiel magique du Décorum (peinture), de la Cyse (sculpture), de l'Accord (musique) ou de la Geste (poésie), afin de réaliser des Œuvres (sortilèges) en rapport avec le champ d'action spécifique à chaque Art.
- L'Emprise du mage. Elle est exercée sur les Danseurs, de minuscules êtres humanoïdes apparus lorsque le Centresprit et l'Harmonde ont été disjoints (ce sont en fait des Flammes retombées sur l'Harmonde alors qu'elles rejoignaient le Centresprit). Les Danseurs, immortels en terme de vieillissement, ont mémorisé quantité d'effets magiques, et le mage doit solliciter cette mémoire pour lancer des sorts.

Un mage est la plupart du temps affilié au Cryptogramme-Magicien, une organisation hiérarchisée qui tente de réglementer l'usage de la magie. Trois obédiences y sont représentées, et leurs rapports houleux sont à l'origine de bien des intrigues : les Jornistes (plutôt altruistes), les Éclipsistes (plutôt individualistes) et les Obscurantistes (franchement ambigus).

Côté simulation, on oscille entre la traditionnelle liste de sorts et *Mage* (en plus simple). On peut ainsi pratiquer une forme intuitive d'Art ou d'Emprise : concrètement, le joueur décrit l'effet magique qu'il cherche à produire et le meneur de jeu en estime la difficulté.

Il faudrait parler enfin des dizaines de trouvailles tirées du background mythologique : des tableaux-mondes aux ergastules (qui sont des scènes « fossilisées » de l'ancien temps !) en passant par les vestiges et les reliques contenant les émotions de leurs anciens propriétaires, sans oublier les Génies et toute la clique des Abysses (démons en tout genre, parfois plus utiles que méchants), il y a de quoi surprendre les plus blasés !

Dernier acte (applaudissements)

Quoi d'autre encore ? De copieux chapitres détaillant la nature et les forces du Masque et de l'Ombre, aux rapports finalement ambigus. Le Masque est un adversaire particulièrement réussi : errant dans l'Harmonde au sein d'une étrange caravane, son influence est insidieuse. Il est dans le regard vicieux de ce médecin qui prétend vous soigner, il se terre dans les replis les plus mesquins de l'âme, il imprègne même cette pièce d'or qu'on vous tend (l'idée géniale de la drachme, l'or noir du Masque !). Quant à la Ténèbre, forme pervertie du Noxe originel, elle suscite un effroi indicible, mais qui sait si les Abysses n'abritent pas désormais des alliés potentiels pour les Inspirés ?

La baronnie de Rochronde (où est né Agone, le héros du roman) est présentée par le menu. Elle fournit une base possible pour l'établissement de votre Domaine. Il y a aussi un bon scénario, idéal pour l'initiation. Enfin, le jeu fournit des idées d'intrigues et des thèmes de campagne, suffisamment pour constater que les auteurs ont su éviter l'écueil du manichéisme.

Agone est un jeu inspiré. Il est aussi très complet : tous les « grands secrets » y sont. Il reste bien quelques points à développer, mais vous n'attendrez pas quinze suppléments pour connaître l'origine de vos Armes-Dieux ! C'est une synthèse impressionnante de mille et une bonnes idées, intégrées dans un tout cohérent (comment ne pas songer à Glorantha ?). Au final, voilà un univers aux multiples facettes, intensément merveilleux, combinant l'imagerie poétique de la fantasy, un goût prononcé pour l'art de l'intrigue, et un sens lovecraftien de l'horreur. Selon vos goûts, le jeu peut tendre vers *Le nom de la rose*, *Conan*, *L'appel de Cthulhu* ou Alexandre Dumas. Le plus raisonnable est sans doute de varier les plaisirs au fil des parties. Bref, en un mot : waooww !!!

Grégory Molle

illustrations extraites du jeu

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : le background mythologique ; les multiples visages de la magie ; les Méchants ; le fait de jouer des personnages hauts en couleur ; la diversité des ambiances possibles ; la « Gaborit's touch ».

Je regrette : « Non, rien de rien, non, lalala. »

200% (échelle de A à E) SUBJECTIF !

J'ai envie d'être Joueur A ; meneur de jeu A



mithril

Première série limitée



Le SEIGNEUR des ANNEAUX

TIRAGE UNIQUE DE 2500 PIECES

32mm en étain authentifiées par un certificat numéroté

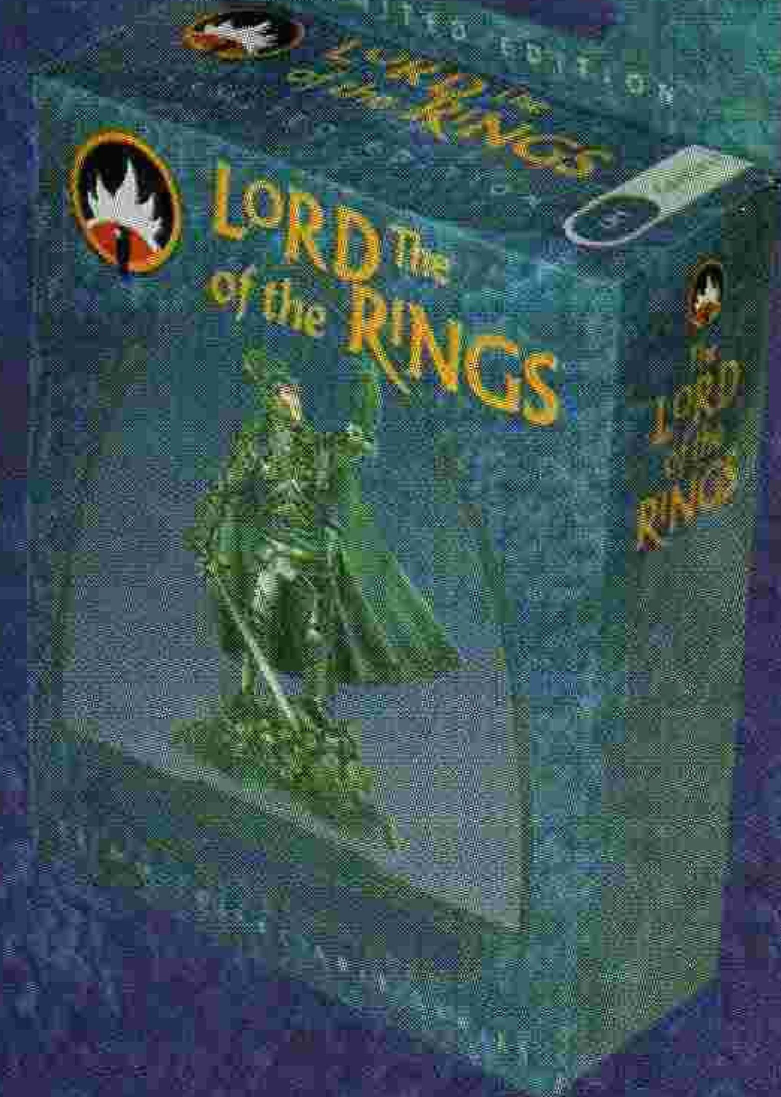
RESERVEZ-LES DÈS AUJOURD'HUI


LR1 Gandalf le gris


LR2 Sarouman le blanc


LR3 Radagast le brun


LR4 Sorcier bleu de l'est




LR5 Sorcier bleu du sud


LR6 Elrond héraut de Gil Galad


LR7 Isildur et l'Anneau Unique


LR8 Cirdan porteur de Narya


LR9 Galadriel porteuse de Nenya


LR10 Gil Galad porteur de Vilya

POINTS DE VENTE CONSEIL

● MOULES PRINCE AUGUST ▲ PEINTURES PRINCE AUGUST ❑ MITHRIL

03006 ●▲ Moulins Moulins Miniatures
10, rue Gambetta 04 70 20 92 97
08000 ● Charleville Mézières Aux Mles. Réduits
17, Place de Nevers 03 24 33 02 62
08000 ❑▲Charleville Mézières Nain Jaune
39-41 passage de la République 03 24 37 31 59
10000 ●❑ Troyes Jeux et Stratégie
5, rue Aristide Briand 03 25 73 51 86
13001 ▲ Marseille Rôle Games
32, rue Barbaroux 04 91 42 10 29
13006 ●▲ Marseille Soldats
33, rue St Jacques 04 91 37 16 80
13100 ❑ Aix en Provence Art'n Magic
26, place des Tanneurs 04 42 26 77 80
13170 ●▲ les Pennes Mirabeau Rantanplan
Zone commerciale Plan de Campagne 04 42 02 55 37
13400 ●▲ Aubagne Rougier & Plé
Route de Camp Major (CD2) 04 91 27 24 04
14000 ●❑▲ Caen Le Pion
151, Rue St Pierre 02 31 85 17 77
15200 ❑▲ Mauriac - Jeu de Patience
6, rue Marmontel Tel : 04 71 68 06 69
16000 ●❑▲ Angoulême La Crypte aux Jeux
12, rue Trarieux Tel : 05 45 37 61 32
17200 ❑▲ Royan H'n'F Center
64, rue Alsace Lorraine Tel : 05 46 08 08 99
18000 ▲ Bourges - l'Atelier
20, rue Mirabeau Tel : 02 48 24 31 65
20000 ❑▲ Ajaccio Casus Ludis
9, Bld Maglioli 04 95 22 07 36
21000 ●▲ Dijon Maquette 21
9, Rue du Chapeau Rouge Gal. Bossuet 03 80 30 62 65
21000 ❑ Dijon Le Dragonaute
72, rue Monge 03 80 53 12 28
25000 ❑▲ Besançon - Les Jeux de la Conte
7, quai de Strasbourg Tel : 03 81 81 32 11
27140 ●❑▲ Gisors Le Bouton d' Or
31 rue Cappeville 02 32 55 16 12
28000 ● Chartres Ets. Marchand
25, rue des Changes 02 37 21 05 26
31000 ❑ Toulouse Jeux du Monde SARL
14, Rue M. Fonvieille Pas. St Jérôme 05 61 23 73 88
33000 ●❑▲ Bordeaux Jeux Descartes
162, rue Ste Catherine 05 56 44 26 03
33000 ●▲ Bordeaux Rougier & Plé 2,
Parlement St Catherine 05 56 44 01 70
34000 ❑ Montpellier Excalibur
7 bis, rue de l'Ancien Courrier 04 67 60 81 33
34000 ● Montpellier Joueclub
16 bld Victor Hugo 04 67 92 46 79
34090 ▲ Montpellier Au Royaume du Griffon
14, rue A. Ollivier 04 67 58 34 43
34600 ●▲ Bedarieu Monalisa
72, rue St. Alexandre 04 67 95 41 97
35000 ● Rennes L.T.M.
9, rue Poullain Duparc 02 99 78 20 60
37000 ●❑▲ Tours Timbres et Monnaies
60, rue Michelet 02 47 05 72 39
38000 ● Grenoble GLC
107 Cours Jean Jaurès 04 76 96 99 66
41100 ●▲ Vendôme J.M.V Jouets Mod. Vendomois
3, Fbg St Lubin 02 54 80 02 80
42000 ●❑ St Etienne Mirage
31, rue de la République 04 77 33 01 66
44000 ●▲ Nantes Rougier & Plé
9, rue de Rieux 02 40 89 41 02
44000 ❑ Nantes Sortilèges
7, rue des Trois Croissants 02 40 12 14 99
44000 ▲ Nantes - Le Temple du Jeu
8, rue de l'Heronnière Tel : 02 51 84 05 05
45000 ● Orléans Au Petit Magasin Bleu
71, rue du Fbg Bannier 02 38 62 49 73
45000 ●❑▲ Orléans Eureka
Galerie du Châtelet 02 38 53 23 62
49100 ●▲ Angers Action Timbres - Monnaies
17, rue des Lices 02 41 88 58 41
49100 ❑ Angers Sortilèges
23, rue des Poëliers 02 41 88 96 96
50000 ● St Lô L'Emprise
38, rue St Thomas 02 33 57 09 10
51100 ●❑ Reims Domino
26, rue de l'Etape 03 26 47 79 91
51200 ❑ Epernay French Collection
22, Pierre Semard 03 26 56 46 02
54000 ❑▲ Nancy Maison d'Elendil
10, rue la Monnaie 03 83 32 25 06
54133 ● Saint Max Nancy Modélisme
110, Avenue Carnot 03 83 21 59 19
54510 ● Tomblaine Tom Jouets
30, avenue de la République 03 83 21 07 44
57000 ●❑▲ Metz Hobby 57
Galerie de l'Esplanade 03 87 75 07 82
59500 ❑ Douai Légendes SARL
42, rue Durutte 03 27 97 31 51
59650 ● Villeneuve d'Ascq Picwick
Rue de Versailles C/C V 6 03 20 43 28 90
59800 ❑ Lille Rocambole
36, rue de la Clef 03 20 55 67 01
59800 ●▲ Lille Rougier & Plé
7, rue des Arts 03 20 74 98 40
59818 ❑▲ Lille Games
8, Place du Général De Gaulle 03 20 13 92 92
62200 ● Boulogne sur Mer Ric et Rac
Boulevard de Clocheville 03 21 80 48 97
62500 ● Saint Omer Jouéclub
76, rue de Dunkerque 03 21 38 23 53
63000 ●▲❑ Clermont-Ferrand Petit Navire
5, rue des Gras 04 73 37 63 90
64000 ● Bayonne - Armada Loisirs Modélisme
13-15, rue Thiers Tel : 05 59 59 36 39
67000 ●❑▲ Strasbourg Philibert Modélisme
12, rue de la Grange 03 88 32 65 35
67190 ▲ Mutzig - EP Miniatures
69, rue du Maréchal Foch Tel : 03 88 38 38 39
68000 ● Colmar Zimmermann Sarl
24, rue Vauban 03 89 41 31 95
68100 ● Mulhouse Le Coffre à Jouets
13, rue des Boulangers 03 89 45 22 94
69001 ▲ Lyon Passion Figurines
4, rue Neuve 04 78 39 68 58
69002 ● Lyon Au Nain Jaune
53, rue Edouard Herriot 04 78 42 17 12
69002 ●❑ Lyon Jeux Descartes
13, rue des Remparts d'Ainay 04 78 37 75 94
69003 ●▲ Lyon Rougier & Plé
17, cours de la Liberté 04 78 60 64 31
71100 ●▲ Châlon sur Saône Maquette 71
15, place du Châtelet 03 85 93 22 44
71600 ● Paray le Monial Horizon 3
17, rue des Deux Ponts 03 85 88 86 14
72000 ●❑▲ Le Mans La Boite à Jeux
66, rue Nationale 02 43 43 80 54
74000 ●❑▲ Annecy Neurones
14, rue de la Préfecture 04 50 51 58 70
75001 ● Paris Drapeaux de France
34, Galerie Montpensier 01 40 20 00 11
75003 ●▲ Paris Rougier & Plé
13, Bd des Filles du Calvaire 01 44 54 81 00
75004 ▲ Paris Champ de Mars
11, rue de Sévigné 01 48 04 01 02
75005 ●▲ Paris Eol
70, Bd St Germain 01 43 54 01 43
75005 ❑▲ Paris Jeux Descartes
52, rue des Ecoles 01 43 26 79 83
75007 ● Paris Baby Rêve
32, avenue Rapp 01 45 27 78 03
75009 ● Paris La Boite à Doudou
24, Passage Jouffroy 01 48 24 58 37
75011 ▲ Paris 11e Hussard
15, rue Trousseau 01 47 00 74 33
75011 ●❑▲ Paris Le 13e Dragon
45, rue Servan 01 43 57 49 45
75011 ●❑▲ Paris Miniatures 2000
63, Avenue Philippe Auguste 01 43 71 26 02
75012 ● Paris Anne Modélisme
22, Bd de Reuilly 01 43 43 33 51
75012 ▲ Paris Poids Lourds & Cie
Modèles Réduits 8, rue Baulant 01 43 41 09 71
75013 ●▲ Paris Actramac Diffusion
31-33, rue Esquirol 01 45 82 28 82
75013 ●▲ Paris Au Paquebot Normandie
247, rue de Tolbiac 01 45 89 57 38
75015 ❑▲ Paris Jeux Descartes
39, Bd Pasteur 01 47 34 25 14
75015 ▲ Paris Le Cimier
38, rue Ginoux 01 45 78 94 28
75017 ●❑▲ Paris Jeux Descartes
6, rue Meissonnier 01 42 27 50 09
76000 ▲● Rouen Minitrain
28, rue Jeanne d'Arc 02 35 70 70 58
76600 ❑ Le Havre Le Démon du Jeu
14, rue E. Larue 02 35 41 71 91
77000 ●❑▲ Melun Cellules Grises
5, rue Guy Baudouin 01 64 .09 21 36
78000 ▲ Versailles Camisole
14, rue Montbauron 01 39 20 97 46
78000 ● Versailles Country Models
3, passage des 2 Portes 01 30 21 79 09
78120 ●▲ Rambouillet Couleurs et Créations
9, rue Chasles 01 30 88 64 81
78158 ●▲ Le Chesnay Cedex Truffaut Parly II
C/C Parly 2 01 39 23 90 20
78370 ●▲ Plaisir Plaisir Modélisme
135, rue de la Boissière 01 30 81 95 63
78370 ●▲ Plaisir Truffaut
RN12, ZA Sainte Apolline 01 30 79 20 50
78630 ●▲ Orgeval Modèles & Passions
C/C Art de Vivre RN13 01 39 75 52 96
80000 ● Amiens Jouéclub
28, rue de Noyon 03 22 92 49 56
81100 ● Castres Hobby 81
31, rue Frédéric Thomas 05 63 71 90 11
86000 ❑ Poitiers Le Dé à trois Faces
35, rue E. Grimaux 05 49 41 52 10
86000 ●▲ Poitiers Au Paradis des Enfants
19, rue Bourbeau 05 49 41 09 03
89100 ●❑▲ Sens Sens Miniatures
4, rue Etienne Mimard 03 86 64 23 73
91000 ●❑▲ Evry Cellules Grises
Place de l'Agora C/C Evry 2 01 64 97 81 74
91160 ●▲ Longjumeau Rougier & Plé
Place de la Gare 01 64 48 92 92
92000 ●▲ Nanterre Rougier & Plé
34, Av Champs Pierreux 01 47 24 24 40
92100 ● Boulogne-Billancourt Ours Martin
107 Ter Rue du Point du Jour 01 46 21 10 58
92120 ●▲❑ Montrouge Le Village de Bree
69, Avenue Henri Ginoux 01 47 35 62 29
92200 ● Neuilly sur Seine Cap 109
1, Villa des Sablons 01 47 45 31 47
94100 ❑▲ Saint Maur Aux Modélistes
7, Rue de la Varenne 01 48 83 45 05
94210 ●❑▲ La Varenne L'Eclectique
93, Av. du Bac Galerie St Hilaire 01 42 83 52 23
95610 ●❑▲ Eragny Les Fanas
C/C Art de Vivre 01 34 48 90 49
95880 ❑ Enghien-les Bains Totem
3, rue Robert Schuman 01 34 28 53 29

BELGIQUE

B 1410 ● Waterloo Jouets Broze
495, Chaussée de Bruxelles 02 / 387 41 57
B 1420 ● Braine l'Alleud Centre du Visiteur
Route de Lion 252-254 322 385 19 12
B 289 ● Rocourt Jouets Broze
Chemin des Tongres 04 / 239 02 39
B 4030 ● Grivegnée Jouets Broze
19, rue Bonne Femme 04 / 344 48 41
B 5140 ● Naninne Jouets Broze
Zoning Industriel 081 / 40 11 81
B 8660 ● De Panne Toyland
Zeelan, 121 32 58 41 13 85

LUXEMBOURG

L 1452 ❑ ● Luxembourg Art Model
20 rue Théodore Eberhard 352254794

Prince August - BP 29 78770 Thoiry - Tel 01 34 87 40 05 - Fax 01 34 87 49 91



Lyonesse

La perle suisse

Curieusement, les rôlistes francophones semblent beaucoup plus fascinés par l'âge d'or de la SF américaine que leurs petits camarades d'outre-Atlantique. Après Thoan, qui adaptait l'une des grandes œuvres de P.J. Farmer, Lyonesse nous propulse dans l'imaginaire de Jack Vance. Pari gagné pour Men in Cheese, le premier rôléditeur suisse !

Où le lecteur découvre les Isles Anciennes

En cette belle année 1100 et quelques, si vous embarquez à Bordeaux et que vous partez plein ouest, avec un peu de chance, vous arriverez assez vite en vue des côtes des Isles Anciennes, le grand archipel qui s'étend entre l'Irlande et l'Espagne.

Encore majoritairement païens, malgré les progrès du christianisme au cours des dernières décennies, les habitants des Isles ont une certaine habitude de la magie ainsi que de la fréquentation régulière – et pas toujours paisible – des créatures féeriques, qui peuplent la vaste forêt de Tantrevalles, au centre de l'archipel.

Les Isles ont connu une longue période d'unité, qui s'est achevée, voici deux générations, par une invasion germanique combinée à un soulèvement des Celtes du nord. Le dernier roi des Isles a été tué à la bataille, son héritier s'est enfui outre-mer, et les ducs des différentes provinces ont proclamé leur indépendance. Depuis, les neuf royaumes successeurs vivent leur vie au gré des excentricités de leurs souverains, des inévitables complots et des tentatives de réunification. Le meilleur candidat au poste de roi de toutes les Isles semble être Casmir de Lyonesse, avec ses espions et son armée de métier, mais Audry de Dahaut compte bien lui donner du fil à retordre, et la marine de Casmir n'est pas de taille face aux flottes des royaumes insulaires du Dascinet et du Troicinet.

Et puis, il y a les Skas. Ce peuple mystérieux, survivant d'une antiquité fabuleuse, a quitté ses îles de l'ouest il y a quelques années avec un programme simple : d'abord conquérir les Isles Anciennes, puis la Bretagne, puis le monde... Pour l'heure, ils se sont rendus maîtres, sans grand mal, de l'Ulfland du Nord, un petit royaume peu peuplé. Reste à savoir où ils s'arrêteront.

Où l'on traite des fées et des magiciens avec le respect qu'ils méritent

Ce sympathique contexte géopolitique, instable à souhait, est encore compliqué par la présence des magiciens. Ils sont rares, mais puissants et redoutables. Théoriquement astreints à ne pas se mêler des affaires des hommes, et surtout à ne pas faire de politique, ils se gênent rarement pour fourrer leur nez dans ce qui ne les regarde pas. Certains archimages se livrent une guerre feutrée, entrecoupée de flambées de violence.

Quant aux fées, ils occupent la grande forêt de Tantrevalles, entre le Lyonesse et le Dahaut*. Ils ne s'intéressent pas aux affaires des mortels, mais leur seule présence constitue un obstacle aux armées du Lyonesse. Il faut dire que les inconscients qui s'enfoncent dans Tantrevalles finissent généralement dans l'estomac d'un ogre... ou comme jouet vivant pour tel ou tel prince fée.

Où l'on disserte sur le poids de la littérature

Tout cela est fort sympathique, me direz-vous, mais ce n'est qu'un monde méd-fan de plus... Eh bien non ! Lyonesse est bien plus que ça. Par la grâce de la plume de Jack Vance, Lyonesse est un univers doté d'une ambiance très particulière, que les auteurs du jeu ont réussi à restituer avec beaucoup de brio. Comment la définir ? Disons que c'est celle d'un conte de fées pour adultes, associant un humour volontiers noir à des doses massives de dépaysement et des personnages à la psychologie peu nuancée (pour ne pas dire « taillée à la hache »). Les fées, notamment, allient des objectifs généralement simples à la capacité de produire des raisonnements élaborés (et d'une mauvaise foi sans faille) pour arriver à leurs fins. Et leurs pouvoirs étant virtuellement infinis, ils ont les moyens de leur politique. Les magiciens sont encore pires. Ils traitent couramment avec des sandestins, des esprits de l'imagination, pour lancer leurs sorts. Les sandestins étant des créatures mesquines, et à l'affût

*** Oui, sur les Isles Anciennes, on dit « un » fée. Ou une, quand c'est une fille.**

du moindre « trou » dans le contrat qui les lie à leur maître pour lui jouer un mauvais tour, les magiciens pèsent chaque mot qu'ils prononcent dans de très fines balances... À l'occasion, ils ne détestent par retourner leurs talents sémantiques contre de simples humains. Et puis, les aventures n'ont pas le même « poids ». Ici, il n'est pas question d'aller baffer des dragons ou de sauver le monde tous les quatre matins. Les aventures seront inévitablement plus « terre-à-terre » – ce qui ne veut pas dire « banales », regardez donc le scénario de la p. 48 pour comprendre la différence – et les enjeux plus humains que la collecte de l'habituel tas d'or.

Pour illustrer la différence entre *Lyonesse* et un jeu « ordinaire », prenons deux chevaliers et deux ogres, certains vivant dans le cadre des règles avancées d'Un Certain Jeu™, et les autres sur les Isles Anciennes. Appellons-les A, B, X et Z. Lorsque le chevalier A rencontre l'ogre B, cela se passe généralement dans une grotte humide tapissée de restes humains pourrissants. Sans avertissement préalable, le chevalier coupe l'ogre en rondelles avec son épée vorpale, encaisse pieusement les points d'expérience afférents, bourre les fontes de sa selle des joyaux que l'ogre avait accumulés on ne sait pas trop pourquoi, et galope fièrement vers de nouvelles aventures. Son collègue X, qui a la malchance de vivre sur les Isles Anciennes, ira frapper à la porte du manoir de l'ogre et lui annoncera civilement qu'il vient le trucider et le dépouiller. L'ogre, en termes choisis, fera part de son indignation à l'idée d'être privé du magot qu'il avait accumulé pour ses vieux jours, offrira à boire au chevalier puis lui fracassera le crâne à coup de tronc d'arbre, tout en pestant que c'est le troisième chevalier qui le dérange cette semaine. Après quoi, il fera cuire le chevalier avec des navets et une sauce au poivre.

Vous saisissez la différence ? Je veux dire, à part les navets ?

Où les techniciens découvriront les règles

Le système de *Lyonesse* occupe une place relativement minime dans le jeu, à peine une quarantaine de pages contre environ 300 pour la description des Isles Anciennes. Original, il fait appel à tous les dés polyédriques existant, y compris le d30.

Les personnages sont créés en « achetant » la valeur en dés de leurs aptitudes, à partir d'un capital de points (100 points pour un personnage ordinaire).

Chacune des quarante et quelques aptitudes qui définissent un personnage, de l'Adresse à la Cuisine en passant par les Galipettes, se voit attribuer un dé. Un personnage pas doué aura 1d4-1 dans une compétence, un expert à la renommée internationale peut avoir jusqu'à 1d30, la normale se situant à 1d4. Pour résoudre une action, le joueur lance le dé et compare le résultat à un facteur de difficulté compris entre -1 et 3. Si le score obtenu est supérieur au facteur de difficulté, l'action est réussie, sinon, elle est ratée. Bien sûr, les circonstances influent sur la difficulté, sous la forme de bonus ou de malus. De plus, les personnages disposent de « ressources », des points qu'ils peuvent dépenser pour les ajouter à leurs jets de dés... sous certaines conditions. Tout cela trace un cadre assez souple, où viennent se glisser une multitude de petites finesses très agréables, que l'on ne voit que dans un système longuement testé.

Dans l'ensemble, je m'avoue impressionné par ces règles. À première vue, elles paraissent complètement déséquilibrées, puis, à l'usage, on se rend compte qu'elles remplissent parfaitement leurs objectifs et mieux : qu'elles tournent comme une montre... suisse.

Où les maniaques du combat auront des sueurs froides

À *Lyonesse* comme dans la réalité, un personnage heureux est un personnage qui évite les combats. Accessoirement, c'est aussi un personnage qui vivra plus longtemps. Les règles de combat de *Lyonesse* se classent en très bonne place au panthéon des systèmes les plus abominablement meurtriers de l'histoire du jeu de rôle. Et ils sont aussi d'une rapidité méritoire. Entre deux combattants de force égale, la bagarre peut durer quelques rounds, mais à la moindre disproportion, les chances de victoire basculent de manière écrasante dans le camp du plus fort. Si vous êtes un paysan armé d'une fourche, avec 1d4 en Force, n'allez pas vous frotter au gros chevalier teigneux avec son d20 à l'épée. Au mieux, il vous ignorera, mais si vous l'avez suffisamment agacé, il vous coupera en rondelles.

La seule chose qui puisse pondérer le massacre est l'utilisation judicieuse du terrain (et donc des bonus et des malus). On en revient, une fois de plus, à la logique de Jack Vance : dans tous ses romans (et pas seulement dans Lyonesse), le vainqueur est généralement le plus rusé, pas le plus fort...

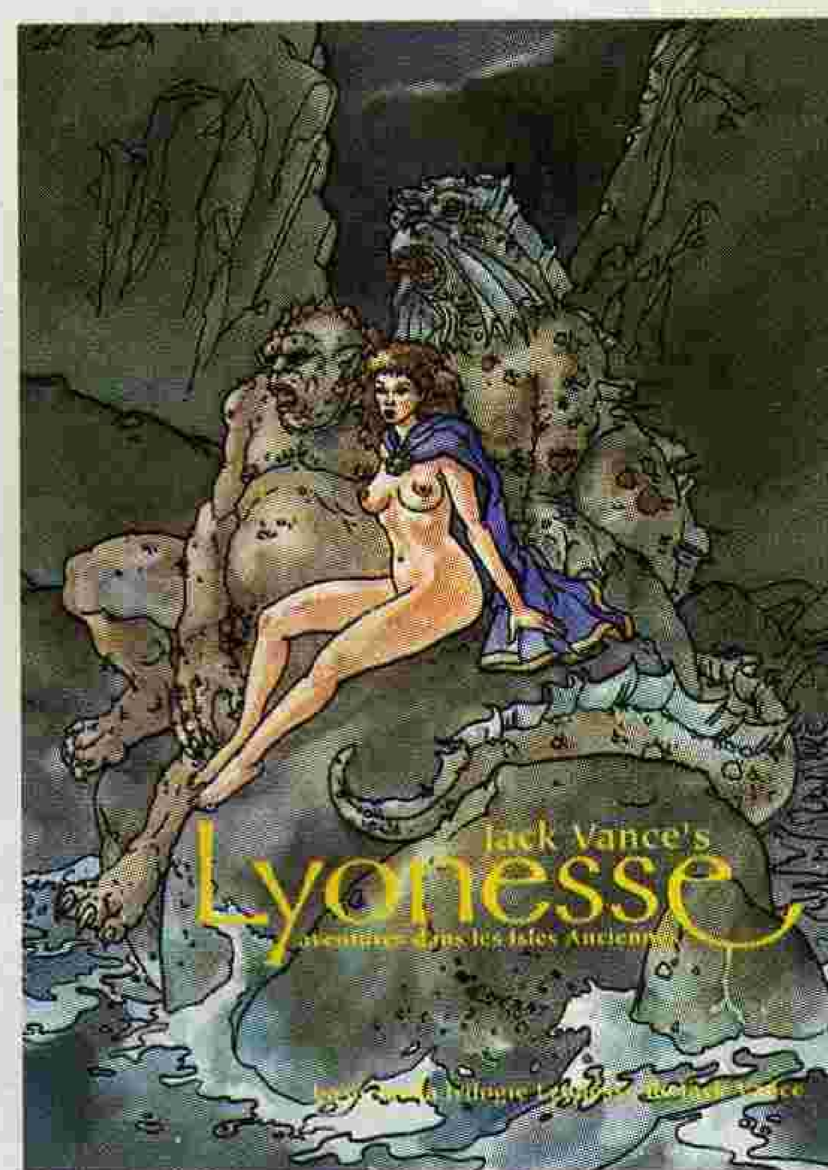
Les blessures font automatiquement diminuer vos compétences d'un niveau. 1d6 devient 1d4, 1d4 devient 1d4-1... et 1d4-1 devient 0. On en arrive vite à des blessures sérieuses, et donc au lancer du « dé de destin », un d20 dont six faces sont ornées de crânes blancs, deux de crânes rouges, les autres étant vierges. Le personnage blessé lance le dé. Si un crâne blanc sort, il conservera des séquelles de sa blessure. S'il tire un crâne rouge, son personnage vient de rejoindre le panthéon des héros défunts. Les amateurs de statistiques constateront avec épouvante qu'ils ont donc 10 % de chances de perdre définitivement leur personnage au moindre combat, et 30 % de chances pour qu'il se retrouve aveugle, manchot ou cul-de-jatte. Dans ces conditions, mieux vaut essayer de ruser ou de baratiner l'adversaire...

Où les apprentis magiciens auront des regrets

Le système de magie est du même tonneau que le reste des règles : pas trop compliqué, bien conçu et bien expliqué, mais un peu aride par endroits.

À lire à tout prix

Que vous envisagiez d'acheter le jeu ou non, je vous conseille chaudement de lire le cycle de *Lyonesse*. Il se compose de trois volumes : *La perle verte*, *Le jardin de Suldrun*, *Madouc* (chez Pocket), et vous donnera une bien meilleure idée de l'ambiance du jeu que ne peut le faire cet article.



FICHE TECHNIQUE

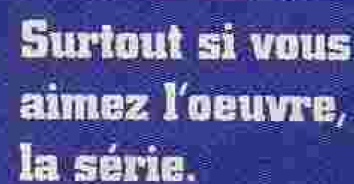
Un jeu de rôle en français édité par Men in Cheese. *Auteurs* : Boris Leu et l'équipe de Men in Cheese. *Illustrateur* : Patrick Mallet et l'équipe de Men in Cheese. *Présentation* : livre à couverture rigide de 384 pages. Il contient un bon de commande pour recevoir gratuitement le « dé du destin » (à défaut, dix minutes de bricolage avec 1d20 classique suffiront. .). *A paraître* : Mi-novembre : l'écran trois volets, deux scénarios ; fin janvier : L'édit de Murgen (le supplément sur la magie), avec un scénario. *Prix* : environ 269 F.

Les Isles Anciennes sur Internet

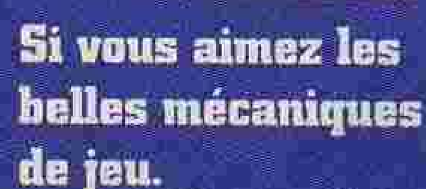
Le site men-in-cheese.com propose un newsgroup, des scénarios inédits à télécharger et un accès permanent aux auteurs.



À qui s'adresse ce jeu ?



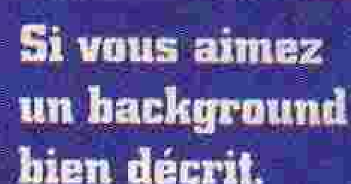
Surtout si vous aimez l'oeuvre, la série.



Si vous aimez les belles mécaniques de jeu.



Pour les vieux routards.



Si vous aimez un background bien décrit.

Sans entrer dans les détails, les sorts sont composés de syllabes. Plus un magicien est puissant, plus il peut lancer de sorts longs. Un sort de quatre syllabes permet, par exemple, de faire apparaître un bon déjeuner, là où un sort de 30 syllabes changera un bâtiment entier en pudding… ou engloutira le magicien maladroit dans un gouffre sans fond.
Honnêtement, la magie est le seul point sur lequel *Lyonesse* peut prêter le flanc à la critique. Le système tourne bien, mais le livre de règles propose en tout et pour tout 12 sorts, dont une bonne moitié sont impossibles à lancer par des magiciens débutants parce que trop longs et trop complexes. Du coup, il devient franchement difficile de jouer un magicien, même un simple apprenti, à moins d'être prêt à travailler avec le meneur de jeu pour imaginer des sorts… Dans l'ambiance des Isles Anciennes, où les magiciens sont rares et les redoutables archimages se comptent sur les doigts d'une main, les réduire au rang de PNJ n'a rien de bien dramatique, mais c'est quand même un peu dommage. Le premier gros supplément à paraître devrait corriger le tir. Paradoxalement, cette lacune offre une réelle liberté aux meneurs de jeu. S'ils ont besoin d'un sort, il leur suffit d'inventer un bel effet spécial, de lui donner un nom ronflant (comme dans *Nephilim*, l'humour en plus), et hop ! Le tour est joué, aucun pinailleur ne pourra protester qu'un tel sort n'existe pas. De toute façon, l'univers de *Lyonesse* étant ce qu'il est, les mago-lance-flammes n'y ont pas leur place. Un magicien puissant connaît cinq ou six sorts très spécialisés, et passe beaucoup plus de temps dans son laboratoire, ou à négocier avec les sandestins, qu'à courir les routes en quête d'aventure.



L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : La description soignée de l'univers, l'explication « unifiée » de la présence des fées et de la magie.
Je regrette : Le manque de sorts, mais c'est bien tout !

200% (échelle de A à E) SUBJECTIF !

J'ai envie d'être
Joueur A, meneur de jeu A

Où le critique délivre ses conclusions

J'ai découvert le cycle de *Lyonesse* il y a près de dix ans, et il fait partie de ces romans que je relis une fois tous les deux ou trois ans, juste pour le plaisir. Autant dire que, quand j'ai su qu'un jeu de rôle sur les Isles Anciennes était en préparation, j'ai entrepris une intense campagne de lobbying pour pouvoir en faire la critique. Et je ne suis pas déçu. Au contraire, je suis séduit. Le jeu de rôle *Lyonesse* est un travail de professionnels, bien écrit, bien réalisé, avec un système admirable et une description des Isles Anciennes impressionnante de détails. Même s'il est difficile de faire des pronostics, il est probable que le suivi sera abondant. Au bilan, si vous aimez les fées et les belles histoires, franchement, vous ne pouvez pas tomber mieux ! Et si vous préférez ramper dans des donjons pour massacrer du gob, vous perdez quelque chose, croyez-moi !

Tristan Lhomme
illustration : Patrick Mallet

Léonce est un charmant compagnon de voyage, serviable et discret. Prenez juste garde à votre bourse…

L'AVIS DE Cédric Littardi

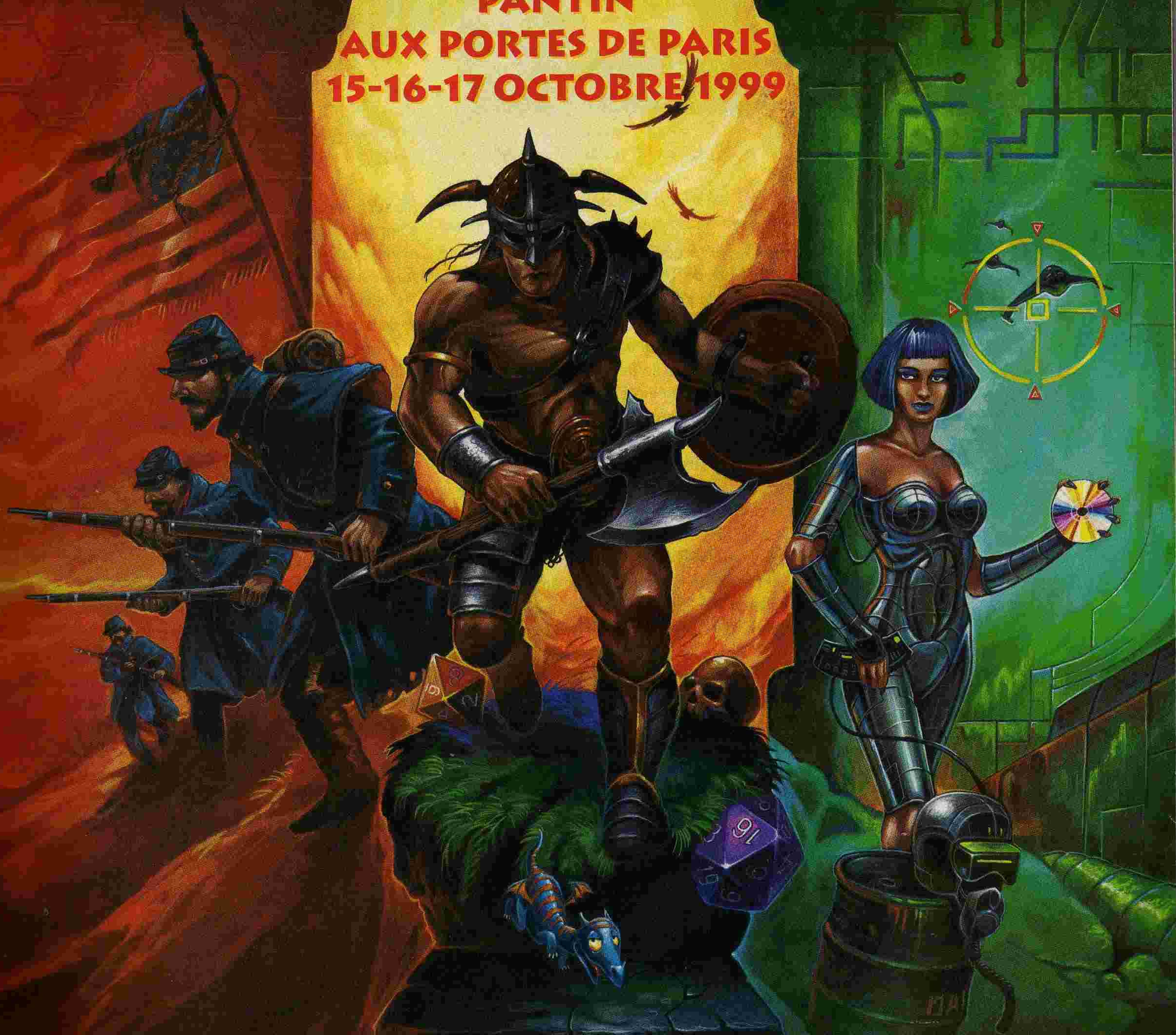
Le jeu *Lyonesse* est exactement ça : un magnifique manuel du monde écrit dans un style qui s'approche de celui de Vance, le tout suivi de quelques règles un peu rapides mais qui tournent. Mais combien de MJ et de joueurs sont capables, de nos jours, de tenir une partie entière en utilisant un vocabulaire et un imaginaire poétiques. Le jeu court donc le risque de devenir rapidement élitiste et injouable pour certains – bien que ce soit en contrepartie un bon jeu d'initiation.

200% (échelle de A à E) SUBJECTIF !

J'ai envie d'être
Joueur A, meneur de jeu C

LE MONDE DU JEU

HISTORIQUE FANTASTIQUE SIMULATION



CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE - 25 RUE HONORÉ D'ESTIENNE D'ORVES-PANTIN

MÉTRO HOCHE

DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 50 F

POUR TOUTE INFORMATION :

MOND'EXPO - 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE) - TÉL. : 01.49.91.75.00 - FAX : 01.49.91.75.32

Depuis quelque temps déjà (syndrome post Monde des Ténèbres ?), le bon air frais des aventures de cape et d'épée était revenu à la mode. Toutefois, aucun éditeur ne s'était encore donné les moyens d'exploiter pleinement les potentialités ludiques de l'Europe du XVIIe siècle. Grâce à AEG, c'est aujourd'hui (presque) chose faite...



Presque ?

Oui presque, parce que le décor de *7th Sea* est le monde imaginaire de Théah et non notre Europe historique. Certes, le premier est le reflet de la seconde et les pays qui le constituent rappellent ceux du vieux continent de l'époque.

— Ainsi, Montaigne est le pendant de la France. Ses habitants, au caractère plutôt arrogant (aucun doute, c'est bien nous), sont dirigés par une aristocratie décadente agglutinée autour d'un empereur Léon Alexandre que le titre de roi-soleil ne satisfaisait plus. Il y a même un Napoléon potentiel. Côté du petit peuple, la tendance est aux idées révolutionnaires.

— La Castille, fausse jumelle de l'Espagne, abrite la sainte Église vaticine (dans ce monde, le Vatican est installé en Espagne). Les temps sont durs, entre l'invasion « française », les pirates du mystérieux Allende, la débâcle de l'Armada face aux Sea Dogs de la reine Elaine d'Avalon, la jeunesse du futur roi (quatorze ans) qui doit succéder à son père, et l'Inquisition qui a pris le contrôle de l'Église depuis la mort du pape et intrigue pour se rendre maîtresse du pays.

— Avalon est le nom du Royaume-Uni de Théah. Son Irlande, son Écosse et son Angleterre sont dirigées, pour leur plus grand bien, par une jeune reine de caractère. Celle-ci (ici, Élisabeth s'appelle Elaine) s'appuie sur une bande de flibustiers pour défendre son royaume. Le tout baigne dans une ambiance arthurienne, surtout depuis la réapparition des légendaires Sidhes (encore des Elfes !).

— Vodacce, équivalent de l'Italie, est actuellement dirigée par sept princes issus de grandes familles rivales. Elle joue un rôle primordial dans l'économie du continent et ne connaît qu'un seul vrai concurrent dans ce domaine : Vendel.

— Vendel, ou la Scandinavie et la Hollande de Théah, connaît une division culturelle, politique et économique. Au sud, les habitants sont très civilisés. À tel point qu'ils disputent la suprématie économique à Vodacce. Leurs marchands se sont constitués en une Ligue de guildes, l'équivalent de notre Hanse historique, et utilisent des lettres de change appelées guilders. Le nord est peuplé de Vikings purs et durs avec slip en fourrure, hache et magie runique. Ils persistent à appeler leur pays par son nom d'origine (Vestenmannavnjar) et aiment de moins en moins leurs frères sudistes qui méprisent les traditions sacrées.

Théah a l'air d'avoir le cul entre deux chaises et ça ne me plaît pas.

— L'Eisen, au sortir de la guerre de la Croix, c'est le Saint Empire romain germanique après la guerre de Trente Ans, donc un beau tas de ruines et de cadavres. Mais ses seigneurs et princes n'ont pas dit leur dernier mot. Leur capacité à surmonter les obstacles est aussi légendaire que le métal draconique dont sont faites leurs armures.

— L'Ussurie vit un peu à l'écart de ce monde. À tel point que la Russie de Théah n'a pas dépassé le XIIe siècle. Le gaius (le tsar de service) secondé des boyards de la Knias Douma (comprenez « les nobles de la chambre des conseillers ») règne sur des terres riches mais sauvages.

— L'Église vaticine. Ici il y a un Dieu (appelez-le Theus) et une Église organisée à la manière de l'Église catholique avec l'équivalent de son pape, son clergé, son Inquisition, ses idéaux de tolérance, générosité, pureté... Bref, tout ce qui donne envie au peuple de Théah de croire en Dieu et en l'Homme chaque fois qu'il se réveille le matin.

— L'Empire du Croissant de lune. Tous comme les Elfes, les Arabes existent dans *7th Sea.* Ceci dit, on ne sait rien d'eux sinon qu'ils connaissent les croisades et qu'ils enlèvent des Blancs pour en faire des esclaves dans leurs lointains et exotiques royaumes.

— Syrne. Des ruines d'une civilisation éteinte sont disséminées à travers Théah. Était-elle humaine ? Rien n'est moins sûr. Le mystère plane donc... jusqu'au supplément approprié.

— Des sociétés plus ou moins secrètes. Entre autres, la Société des explorateurs fascinée par les reliques



7th Sea

L'aventure en cape et en épée

Attention : la traduction française n'étant pas encore disponible à l'heure où nous écrivons ces lignes (elle devrait l'être à la mi-octobre), cette critique est basée sur la version américaine. Voir Et la v.f. ? pour les infos de dernière minute.

syrnes, l'ordre des Chevaliers de la Rose et de la Croix œuvrant pour le bien et la justice, les anarchistes rilasciares, le Collège invisible constitué de savants qui se cachent de l'Inquisition, sont autant de sociétés dont les PJ peuvent faire partie. Les autres, autrement dit les sociétés vraiment secrètes, sont présentées dans le guide du meneur de jeu.

— Et des pirates un peu partout. Dans les mers du nord, de l'ouest et du sud, de véritables « nations pirates » se sont constituées.

— Pas de nouveau monde ? Apparemment non. À moins qu'il ne se trouve de l'autre côté de la mythique Septième Mer...

L'histoire paraphrasée

Tout ce beau monde se partage un continent qui rappelle furieusement notre bonne vieille Europe, par sa géographie, ses cultures mais aussi son histoire ! De la république romaine à l'Empire en passant par Jésus-Christ, les invasions barbares, les croisades, la peste, la Renaissance, la Réforme, la guerre de Trente Ans... Il ne manque rien. On change les noms, on bouscule un peu les dates et le tour est joué. Au bout du compte, c'est une version à peine modifiée de notre propre histoire. D'où ma légitime question : quel intérêt ? Pourquoi ne pas utiliser la vraie Europe au lieu de nous embrouiller avec une Théah qui fait franchement fadasse en comparaison ? L'alibi « c'est plus facile pour ceux qui ne connaissent pas l'histoire de l'Europe » ne tient pas ! D'abord, parce que même chez White Wolf (et c'est pas des blaireaux les commerciaux de WW !), ils ont osé coller rigoureusement à l'histoire du XIIe siècle pour *Vampire : l'Âge des Ténèbres*. Résultat : un succès commercial. Ensuite parce que je ne vois aucun inconvénient à ce que les auteurs prennent quelques libertés avec l'histoire en fonction des besoins, comme cela a été bien fait avec le Weird West de *Deadlands* ou la Nouvelle-Europe de *Château Falkenstein*.

Certes, ceux qui connaissent *Le Livre des Cinq Anneaux* me diront qu'AEG n'a fait que reprendre le principe développé avec Rokugan. Mais ce n'est pas comparable. Rokugan est un monde imaginaire dont la géographie et l'histoire n'ont rien en commun avec le Japon. Je pense qu'il aurait été plus judicieux, soit de franchement prendre pour cadre l'Europe et d'en faire une présentation synthétique adaptée aux besoins du jeu, soit de créer une Théah beaucoup plus éloignée de son modèle historique, plus mythique, plus symbolique. Telle quelle, Théah a l'air d'avoir le cul entre deux chaises et ça ne me plaît pas.

Le héros en quelques chiffres

Le système de jeu de *7th Sea*, adapté de celui du *Livre des Cinq Anneaux* (*L5A*), devait être peaufiné pour que les personnages soient en mesure d'accomplir de périlleuses acrobaties, de porter des bottes secrètes et de combattre à un contre dix, tels de vaillants mousquetaires, sans y laisser leur peau à chaque fois. Grâce à l'ingéniosité des auteurs, c'est un succès critique !

Le cœur du système reste inchangé. Pour accomplir une action, il faut jeter un nombre de dés correspondant à la somme de la caractéristique et de la compétence adaptées, garder un nombre de dés égal au niveau de la caractéristique et comparer le total obtenu au niveau de difficulté de l'action. Le joueur peut accroître la difficulté de son action afin d'obtenir un résultat plus satisfaisant (comme de toucher une localisation spécifique lors d'un combat).

La création d'un personnage se déroule en plusieurs étapes au cours desquelles le joueur doit répartir un total de 100 points.

Concernant le concept de personnage, il dispose d'une liberté totale (il n'y a ni clans ni familles).

Tout d'abord, il s'agit de décider si le personnage a un quelconque talent de sorcier. Le don magique est hérité de l'antiquité et se transmet par le sang des 

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : Le système de jeu excellent ; le professionnalisme de la présentation.

Je regrette : Le fait de lire 500 pages de considérations générales qui se répètent d'un guide à l'autre ; la présentation coûteuse en deux guides ; que les auteurs n'aient pas clairement choisi entre univers fantastique et historique.

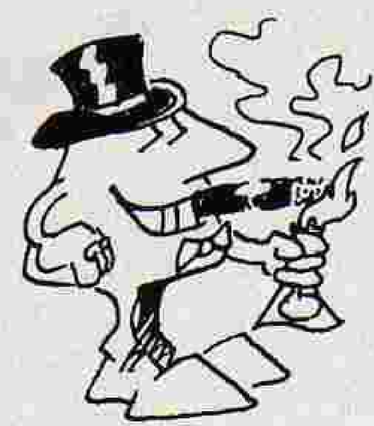
200% SUBJECTIF !

J'ai envie d'être Joueur C ; meneur de jeu D.

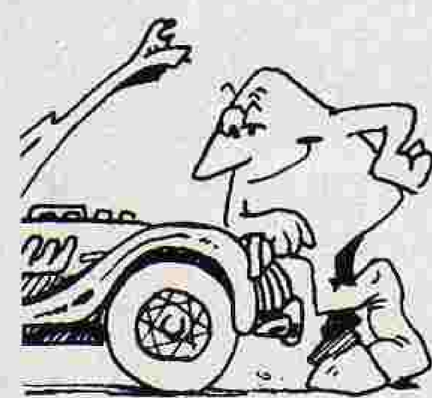
FICHE TECHNIQUE

- Un jeu de rôle édité en américain par AEG.
- *Auteurs* : Jennifer Wick, John Wick et Cie.
- *Présentation* : deux guides à couverture rigide (meneur de jeu, joueur).
- *Déjà parus* : l'écran de jeu, « The Pirate Nations ».
- *Est attendu* : le supplément sur Avalon.
- *Prix* (pour la v.o.) : environ 200 F par guide.
- *Prix* (pour la v.f.) : 178 F par guide.

À qui s'adresse ce jeu ?



Si le prix importe peu.



Si vous aimez les belles mécaniques de jeu.



Si avoir beaucoup de suppléments est important.



Si vous aimez la dimension héroïque.

Et la v.f.?

N'ayant vu que quelques dizaines de pages non maquettées de la v.f. au moment où nous bouclons ce numéro, nous avons interrogé Croc, qui en est le Grand Coordinateur.

CB : Asmodée a fait un gros travail d'adaptation pour *Le Livre des Cinq Anneaux*. Qu'en est-il pour *7th Sea*, dont on ignore encore le titre français d'ailleurs ?

Croc : Ça devrait être *Le secret de la 7e mer*, et effectivement, nous avons fait divers aménagements pour le public francophone. Les textes des règles étaient très redondants, nous les avons allégés pour plus de clarté, et les compétences ont été réorganisées. Le background n'a pas subi de grosses modifications, mais il sera plus facile de s'y retrouver avec une meilleure présentation, des titres plus visibles et plus de sous-titres.

CB : Finalement, ce sera un ou deux bouquins ?

C : On a bien réfléchi aux deux possibilités, et ce sera deux, moins chers pour une fois que la version originale. Le MJ achètera probablement les deux car il a besoin de tout savoir, mais il pourra passer le « player's » aux joueurs selon les besoins sans risques de divulguer ses infos à lui...

CB : On aurait aimé quelques détails supplémentaires dans ces guides...

C : Des plans de villes par exemple ? Ce n'est pas trop dans ma façon de jouer en général, et probablement pas dans l'esprit « Errol Flynn » de *7th Sea*, où l'action va très vite, où l'on voyage aux quatre coins du monde dans la même aventure pour rencontrer des personnages importants... C'est un jeu d'action, pas un jeu d'Histoire. C'est vrai que par rapport à Rokugan, qui s'était bien développé dans le jeu de cartes, ici l'histoire en est à son début, la direction prise est moins évidente.

CB : Quel programme pour la suite ?

C : L'écran, avec des scénarios de création française, celui de l'écran américain étant regroupé dans la trilogie *Erebus Cross*, qui paraîtra après Avalon. Puis la Société des explorateurs, un bon ciment pour les aventures, et probablement Montaigne et Castille avant *Pirate Nations*. De toute façon, sept ou huit suppléments sur un an.

nobles. Autrement dit, seuls ces derniers peuvent pratiquer la magie, mais tous n'ont pas le même potentiel. Les différents types de magie sont parfois inspirés par la culture de leur pays d'origine (comme le « laerdom », la magie runique de Vesten, ou le « glamour », la magie sidhe d'Avalon), parfois sortis d'on ne sait où (par exemple le « porté » de Montaigne, une sorte de téléportation). Sur le plan technique, les joueurs peuvent moduler l'importance de leur héritage magique. À chaque type de magie correspond une série de spécialisations ainsi que trois niveaux de maîtrise. Chaque niveau possédé dans une discipline accorde de nouveaux pouvoirs, un peu à la manière des techniques de combat des samouraïs de *L5A*.

Le joueur doit ensuite décider si son perso a été ou non dans une école d'escrime. Chaque nation a développé un style d'escrime qu'elle enseigne dans une école appropriée. Une série de compétences spécifiques permettent ainsi d'enrichir les combats. Par ailleurs, le caractère héroïque du système de combat a été renforcé. Ainsi, à la différence de *L5A*, les enchères que peuvent faire les joueurs ne sont plus limitées. Mais surtout, le système de dégâts a été refondu de telle sorte qu'il devient presque impossible de tuer un héros. Désormais, pour chaque coup reçu, le PJ fait un jet de Vigueur dont la difficulté est égale au cumul de ses points de dégâts. En cas d'échec, les points de dégâts disparaissent et le personnage encaisse une blessure. Si un héros peut supporter sans malus autant de blessures que son niveau en Vigueur, il n'en est pas de même des gredins de service qui tombent inconscients à la première blessure.

Ensuite, le joueur peut répartir le restant de ses points entre cinq caractéristiques principales et un certain nombre de compétences regroupées par catégories, elles-mêmes organisées en deux grands ensembles : compétences civiles et martiales. Par exemple, la catégorie Chasseur regroupe les compétences Discrétion, Survie ou encore Pistage.

Enfin, les personnages peuvent s'enrichir d'un historique, d'un trait psychologique (bon ou mauvais) d'avantages mais pas de défauts ! Ceux-là sont l'apanage des seuls méchants de l'histoire afin d'accentuer le côté hollywoodien du jeu. Une règle amusante permet aux joueurs d'activer ces défauts en dépensant un point d'Héroïsme. Que des bonnes idées, je vous dis !

Hélas, sept fois hélas

7th Sea a tout d'un excellent jeu...

D'abord parce qu'il est servi par une présentation d'un professionnalisme exemplaire et que tout indique que les nombreuses potentialités de son univers seront largement exploitées au fil d'un grand nombre de suppléments. Ensuite, parce qu'il dispose d'un système de jeu d'une qualité exceptionnelle car simple, efficace, riche et parfaitement adapté au genre cape et d'épée. Enfin la traduction française devrait être disponible rapidement (voir ci-contre). ... Mais tel quel, je n'y jouerai pas.

Parce que je n'accroche pas à un univers qui a l'air d'un parent pauvre de l'Europe du XVIIe siècle au lieu d'être soit radicalement original (comme Rokugan), soit l'Original même (c'est très subjectif, je sais).

Ensuite, parce que les informations sont diluées dans un océan de blabla afin de nous faire acheter un maximum de suppléments. J'ai la nette impression que jamais on n'a été aussi loin dans cette logique qu'avec *7th Sea*. La présentation sous la forme de deux guides (un pour le MJ, l'autre pour le joueur) est déjà ruineuse (2x200 balles pour le MJ, car les joueurs n'achètent jamais rien tant qu'ils n'ont pas déjà pas mal joué) mais aussi absurde : celui du meneur de jeu intéressera peut-être votre Benjamin mais peu de joueurs prendront la peine de lire « leur » guide.

D'autre part, indice inquiétant, en l'espace de 500 pages ces deux livres réussissent à ne rien dire, ou presque, de pratique sur l'univers dans lequel on est censé jouer. Les grandes villes n'y sont que des points : faudra-t-il attendre et acheter deux suppléments pour jouer un voyage entre Charouse (Paris) et Carleon (Londres) ? Faudra-t-il claquer encore 2000 balles pour exploiter cet univers ?

Certes, cette présentation rend le jeu très clair. Mais il ne l'aurait pas été moins sous une forme plus économique.

Naturellement, si vous ne partagez pas mes réticences, alors *7th Sea* est le meilleur jeu de l'année 99. Et de loin ! Ma déception s'explique sûrement par le fait que j'avais un rêve (peut-être le partageons-nous ?) : celui d'un *Capitaine Vaudou* et d'un *Mousquetaires et Sorcellerie* développés en un seul grand jeu d'aventure héroïque dans l'Europe et les Amériques du XVIIe siècle et doté d'un système de jeu d'une qualité comparable à celui de *7th Sea* !

Mehdi Sahmi

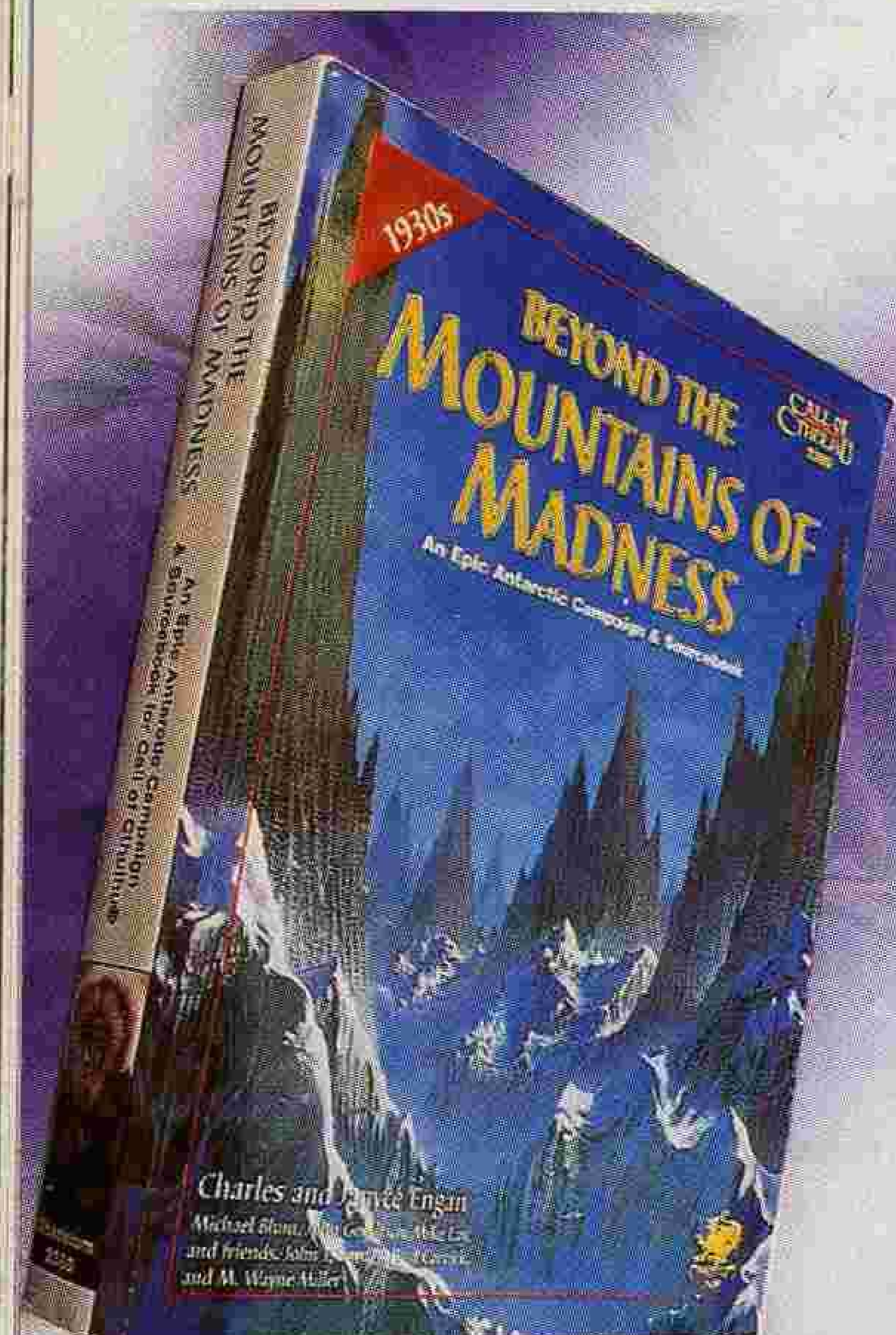
illustrations extraites du jeu

L'AVIS DE Serge Olivier

J'aimerais beaucoup pouvoir contredire Mehdi et vous expliquer que *7th Sea* est un jeu génial. Hélas il n'est que *potentiellement* génial. Et c'est assez rageant d'en rester à ce niveau d'attente après 500 pages... Sous prétexte de faire un jeu héroïque, où l'action et l'aventure priment, AEG a négligé de donner de la substance à son univers. Substance qu'on trouvera certainement dans les suppléments, mais tel quel le jeu aurait tenu sans difficulté en un volume...

200% (échelle de A à E) SUBJECTIF !

J'ai envie d'être Joueur B, meneur de jeu C.



Beyond the Mountains of Madness

Salut au dernier mastodonte !

Trois ans ! Il a fallu trois ans à Chaosium pour accoucher de Beyond the Mountains of Madness. À voir le produit, on comprend la durée de la gestation : 450 pages de campagne, dont presque 300 de scénarios… même DragonLance, dans son incarnation moderne, n'est pas aussi monumentale. Et le résultat est génial. Tout simplement.

De quoi s'agit-il ?

En 1930, une expédition envoyée par l'université Miskatonic d'Arkham s'est enfoncée dans l'Antarctique. Un petit groupe, sous la direction du professeur Lake, y a découvert une chaîne de montagnes gigantesques, de très étranges fossiles… puis a disparu, tué au cours d'une monstrueuse tempête. Trois ans plus tard, un explorateur excité, flanqué d'un scientifique nettement plus posé, organise une seconde expédition pour comprendre ce qui s'est vraiment passé. Parmi ses membres, les Investigateurs qui, pour une fois, devront être autre chose que des professeurs chenus. Le pôle Sud est un environnement hostile, dont la découverte est l'un des charmes de cette campagne. Pour survivre aux rigueurs de l'été austral, il sera plus utile de savoir piloter un avion ou conduire un traîneau que d'avoir lu toutes les éditions du Necronomicon !

Le monstre est gérable !

La partie narrative est remarquablement bien faite, et même un meneur de jeu moyennement expérimenté pourra s'en sortir honorablement. En fait, c'est un modèle du genre : cette campagne est infiniment plus simple à mettre en scène que *Les masques de Nyarlathotep* ou même *Terreur sur l'Orient-Express*… Cela dit, il serait dommage de s'en tenir servilement au texte. Un meneur de jeu vétéran peut en tirer bien davantage en exploitant les cent cinquante et quelques pages d'appendices divers. Le temps de jeu nécessaire est impossible à calculer avec précision. Si le groupe se borne à jouer les scénarios comme ils sont rédigés, une bonne vingtaine de séances de quatre ou cinq heures suffiront. C'est beaucoup, mais cela reste du domaine du faisable, pour peu que le groupe soit motivé. En revanche, en ajoutant une dose généreuse de roleplay et en exploitant à fond l'environnement, ce chiffre s'envole. Si vous êtes ambitieux, je vous recommande la configuration suivante :

— Un MJ « narratif » pour gérer l'écoulement du temps, les descriptions et un ou deux PNJ importants.
— Un MJ « théâtral » pour faire vivre les nombreux PNJ qui évoluent en permanence autour du groupe.
— Un joueur pour tenir le rôle du chef de l'expédition (quitte à lui glisser de temps à autre des « suggestions » plus ou moins impératives).

Le taux de mortalité est plus simple à évaluer. Comme de coutume à *L'appel de Cthulhu*, comptez au moins deux Investigateurs par joueur. C'est un pronostic optimiste…

Les raisons d'un coup de foudre

Pourquoi j'aime cette campagne ? Pour une multitude de raisons, toutes plus subjectives les unes que les autres. En voici un échantillon. À vous de voir si vous vous retrouvez dedans.

- Elle est « années 30 ». La période est assez différente des Années folles à plus d'un titre, et la campagne le restitue fort bien, notamment dans la première partie.
- Elle ne se déroule pas qu'en Antarctique. La constitution de l'expédition, son départ et le voyage occupent pas loin d'un tiers de la campagne et représentent déjà de longues heures de jeu.
- Elle respecte le Mythe… sans en abuser. Sans rien révéler de secret, les Investigateurs ne verront leurs premiers monstres qu'après une douzaine de scénarios.
- Elle prolonge intelligemment *Les montagnes hallucinées* (et une autre histoire, écrite par un autre que Lovecraft, mais chut !), réservant des surprises même aux joueurs qui connaissent par cœur l'histoire de l'expédition de l'université d'Arkham…
- Elle puise dans l'un des tout derniers pans du Mythe de Cthulhu qui n'était pas exploité par le jeu de rôle. Des Investigateurs qui réagiront de manière routinière vont aller de mauvaise surprise en catastrophe !
- Elle est complète et archicomplète. Les appendices contiennent tout ce qu'on peut rêver de savoir sur l'exploration antarctique, le matériel nécessaire, la survie au pôle, etc. (Et ça ne sera pas inutile, il y a des moments où les malheureux Investigateurs devront gérer essence et oxygène au litre près !)

Résurrection ?

Tout cela est beau, assez cher (pas loin de 300 F pour la campagne seule, et 300 de plus si vous achetez le pack d'aides de jeu de luxe et le recueil de nouvelles (tous deux dispensables, mais quand on aime, on ne compte pas !).

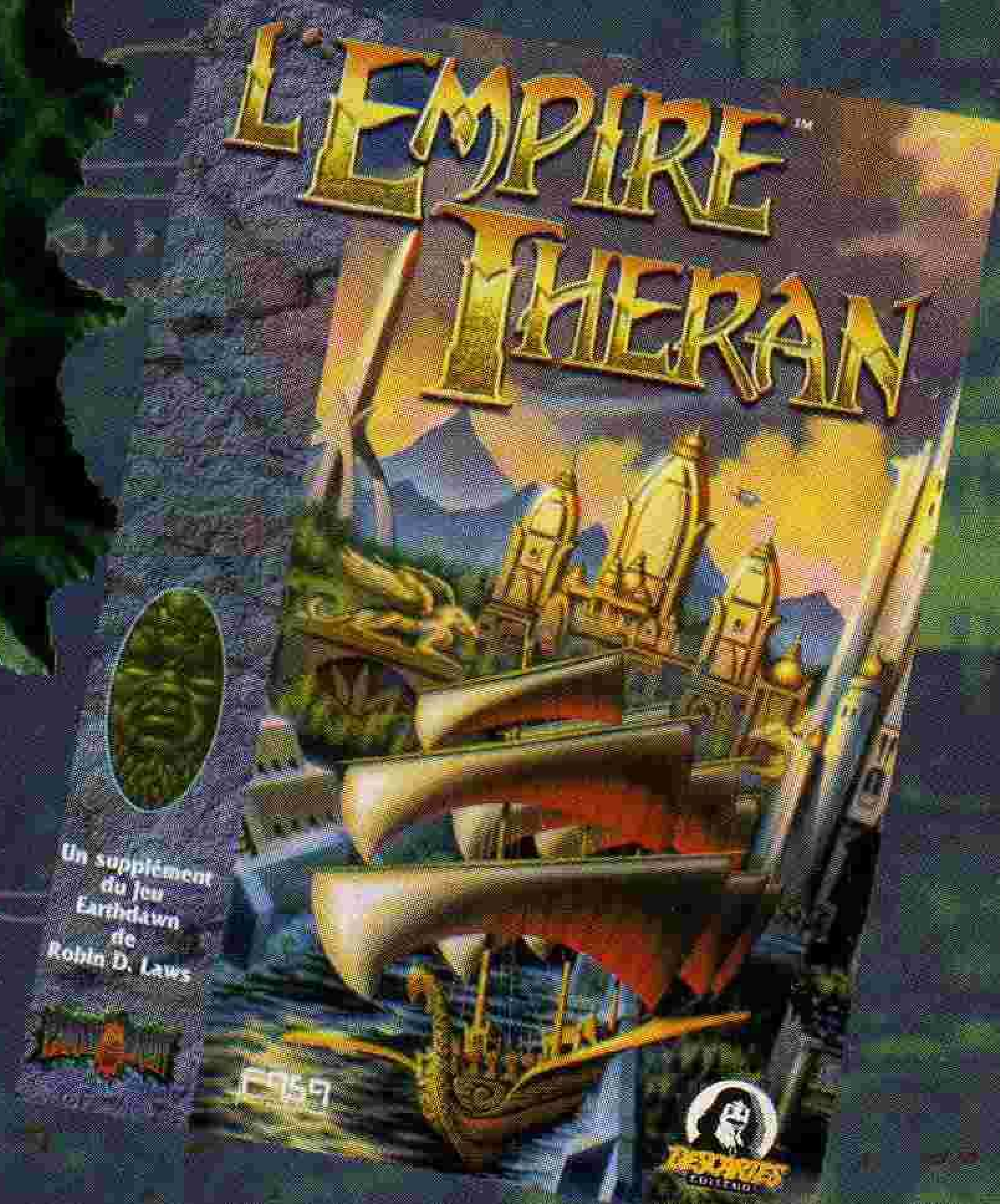
La production Chaosium de ces dernières années me faisait assez souvent de la peine, au regard de tout ce qui avait été publié dans les années fastes. *Beyond the Mountains of Madness* efface d'un seul coup ces années noires, et nous renvoie au *Cthulhu* des grandes années, de 1986 à 1993. Il faudra voir comment elle supporte l'épreuve du temps, mais je suis prêt à parier qu'on en parlera encore en 2010… Sur ce, je vous laisse, j'ai une expédition polaire à organiser.

Tristan Lhomme

FICHE TECHNIQUE

Une campagne pour L'appel de Cthulhu comme on aimerait en voir plus souvent, éditée en américain par Chaosium. *Auteurs* : Charles et Janyce Engan. *Présentation* : un livre à couverture souple de 438 pages. *Prix* : environ 300 F.

EARTHDAWN®



L'EMPIRE THERAN

Avec l'Empire Theran, c'est tout un nouveau monde qui s'ouvre à vous!!

Cet empire, aux frontières de Throal avec lequel il est sur le point d'entrer en guerre, constitue à la fois un nouveau terrain d'aventures et un nouvel ennemi à combattre. Les Horreurs ne sont donc plus les seules ennemies de vos personnages. Selon leur origine (Throal ou Thera), ils doivent maintenant affronter les menaces que représente pour eux la civilisation adverse, avec ce que cela implique de manigances, de négociations et d'affrontements violents.

Avec cet imposant supplément de 176 pages, magnifiquement bien écrit, EARTHDAWN prend une toute nouvelle dimension!



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- ❑ Earthdawn, livre de base .... 289 F
- ❑ Accessoires du maître de jeu .... 120 F
- ❑ Barsaive .... 239 F
- ❑ Le compagnon .... 189 F
- ❑ Parlainth .... 219 F
- ❑ Aventures à Parlainth .... 109 F
- ❑ Trame brisée .... 109 F
- ❑ Les dagues de Cara Fahd .... 128 F
- ❑ Les créatures de Barsaive .... 189 F
- ❑ L'Empire Theran .... 259 F

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement

Conformément à l'article 27 de la loi N°78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

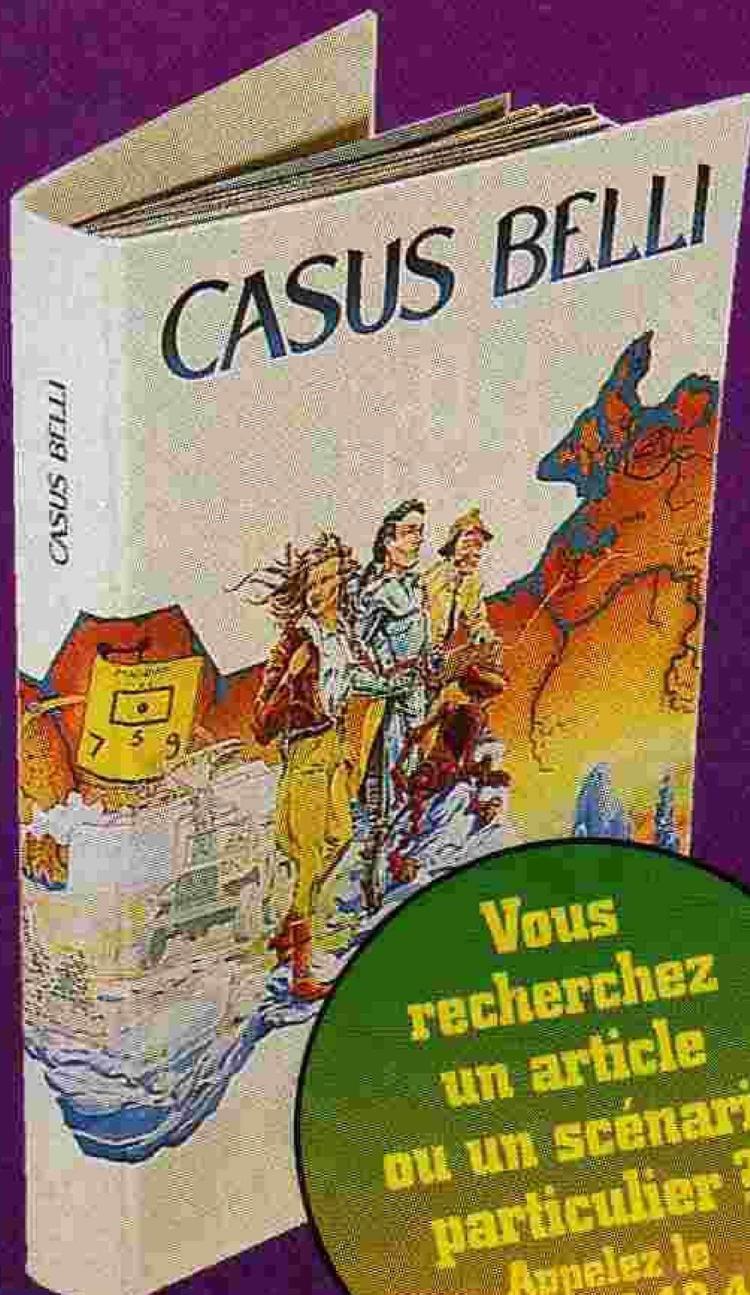
FASA CORPORATION



Visitez notre site web : www. descartes-editeur. com

Une mine à exploiter !

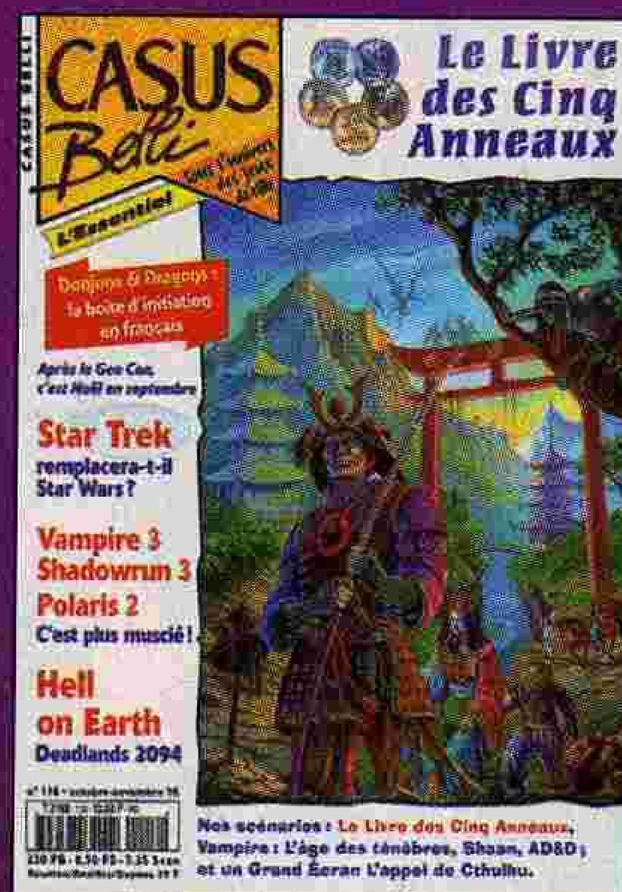
Anciens numéros & Reliures



S : scénario ; GE : scénario Grand Écran ; C : Jeu de cartes ; PdF : Portrait de famille ; AdJ : aide de jeu.

Numéros également disponibles auprès de notre service VPC (tél. 01 46 48 47 18) : numéros 20, 23, 24, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 58 à 121.

Vous recherchez un article ou un scénario particulier ? Appelez le 01 46 48 19 45



116. Le Livre des Cinq Anneaux ; Introduction à AD&D (pour les débutants) ; Polaris 2 ; Vampire : The Mascarade 3 ; Star Trek : The Next Generation ; Hell on Earth ; Shadowrun (v.o.) 3. La quête de l'Orzizhéna (III). AdJ : Faites vous-même votre ville médiévale ; Valets, domestiques et autres maîtres du monde. Sc : AD&D, Le Livre des Cinq Anneaux, Shaan, L'appel de Cthulhu.



117. Les jeux de figurines méd-fan au banc d'essai. Les masques de Nyarlatothep (AdC)/ La nuit des profondeurs (AD&D). Les 5 jeux de société préférés. AdJ : Sous-sols, tunnels et souterrains. La vie d'un jeu : du prototype à la vitrine. Sc : Warhammer, Polaris, Vampire, Dark Earth, AD&D dans Paorn (GE).



118. Rôliste, quelle est ta tribu ? Ji-Herp. PdF : Guildes ; Les jeux de figurines de SF. AdJ : Félicie… aussi (Cthulhu) ; La voie du joueur avisé (L5A) ; 2 persos pour la boîte d'initiation à AD&D. Sc : AD&D, Earthdawn, L'appel de Cthulhu, Hystoire de fou, Shadowrun (GE).



119 - Les jeux faits maison. Les 25 ans de D&D. Int : Peter Adkison. Vampire : La Mascarade 3e édition ; Guide to the Camarilla, Guide to the Sabbat. AdJ : Le désert ; Le combat de groupe à Warhammer JdR. Sc : Warhammer, INS, AD&D, Nephilim, L'appel de Cthulhu - Félicie (GE).



120 - Le jeu vidéo est-il l'avenir du jeu de rôle ? 17 jeux pour l'été. Conspiration X ; DragonLance 5th Age ; Furry Pirates ; Arkaal (fig.). AdJ : Les rivages ; Rédemption, le bagne flottant. S : Vampire-la Mascarade, Guildes, Hawkmoon, Deadlands, AD&D (GE).



121 -Aberrant ; DragonLance. MultiSim présente son nouveau jeu : Agone. AdJ : Théâtre, acteurs et baladins ; L'acteur, l'actrice, la costumière et le forain. Test : vos joueurs vous méritent-ils ? Intelligence artificielle ou rôle. Résultats du sondage de CB n° 99. Scramble Fighters : le mini jeu de dés de l'été. S : AD&D, Conspiration X, Vampire : l'âge des Ténèbres, Polaris, Warhammer (GE).

Pour avoir le sommaire complet d'un ancien numéro :
http://www.excelsior.fr/cb/

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, Service VPC
1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15 - France

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI : ______________ soit ______ numéros au prix unitaire de 32 F + 5 F de frais de port par exemplaire soit 37 F (Étranger : 42 F par exemplaire).
- Je commande les HORS-SÉRIE suivants de CASUS BELLI : ______________ soit ______ hors-séries au prix unitaire de 45 F + 5 F de frais de port par exemplaire soit 50 F (Étranger : 55 F par exemplaire).
- Je commande ____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).
- Je joins mon règlement de ________ F par chèque à l'ordre de Casus Belli.

Nom ________________ Prénom ________________
Adresse ________________
Code Postal ________ Ville ________________
Pays ________________

RCS PARIS B 572 134 773

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de 4 à 6 semaines. Offres valables jusqu'au 28/02/2000. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

CB 122

Hors-série Casus Belli disponibles

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le Grosbill, le royaume d'Alarian, le samouraï, la courtisane, Devine… **HS 4 - GRANDEUR-NATURE**. Tout sur les jeux grandeur nature : définitions, précisions, conseils pratiques. **HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS**. Pour AD&D, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC. **HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE (I)**. Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Jeu en encart : La bataille de Marengo. **HS 8 - SPÉCIAL SCÉNARIOS**. Pour Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires. **HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE (II)**. Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Dossier : Antiquité. Jeu en encart : Hastings-1066. **HS 10 - SIMULACRES**. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils. **HS 11 - SANGDRAGON**. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan. **HS 12 - SPÉCIAL VACANCES**. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. S : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica. **HS 13 - JEUX DE PLATEAU**. Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames, jeux de plateau et jeux de cartes. **HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol I)**. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres. **HS 15 - SPÉCIAL VACANCES**. S : AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrôle, cryptographie ; liste des scénarios publiés dans CB. **HS 16 - CYBER AGE**. Jeu de rôle complet pour Simulacres : encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres, 3 scénarios. **HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol II)**. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres. **HS 18 - JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER**. Tout sur la 5e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français. **HS 19 - BaSIC**, le jeu de rôle de base. Tout pour découvrir le jeu de rôle, s'y initier, initier des amis, passer MJ. Contient des règles, deux univers (méd-fan et fantastique-contemporain), deux scénarios, des conseils. **HS 20 - SCÉNARIOS**. Star Wars, AD&D, Magna Veritas, Cyberpunk, Elric, Rolemaster/ Warhammer, BaSIC/Secret de Ji ; L'héritage Greenberg (campagne). **HS 21 - MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE**, un nouvel univers complet (règles et 2 scénarios) pour BaSIC. Des aides de jeu et des scénarios pour les précédents univers : Danæ et Énigma. **HS 22 - SCÉNARIOS**. Vampire, Deadlands, Guildes, L'appel de Cthulhu, Hystoire de fou, BaSIC (à roulettes), Shadowrun ; L'empire de Klem (campagne AD&D/Rolemaster). **HS 23 - PAORN- LE NOUVEL AGE**. Un univers, six empires, mille dangers. Caractéristiques pour AD&D, Simulacres et BaSIC. **HS 24 - SCÉNARIOS**. AD&D, Star Wars, Pendragon, Livre des Cinq Anneaux, JRTM, Mousquetaires & Sorcellerie (BaSIC). Pour Vampire : Paris by Night (background), Un parfum de Géhenne (campagne). **HS 25 - MANUEL PRATIQUE DU JEU DE RÔLE**. Une bible de conseils pour bien jouer au JdR, que vous soyez joueur ou meneur de jeu, débutant, confirmé ou expert.

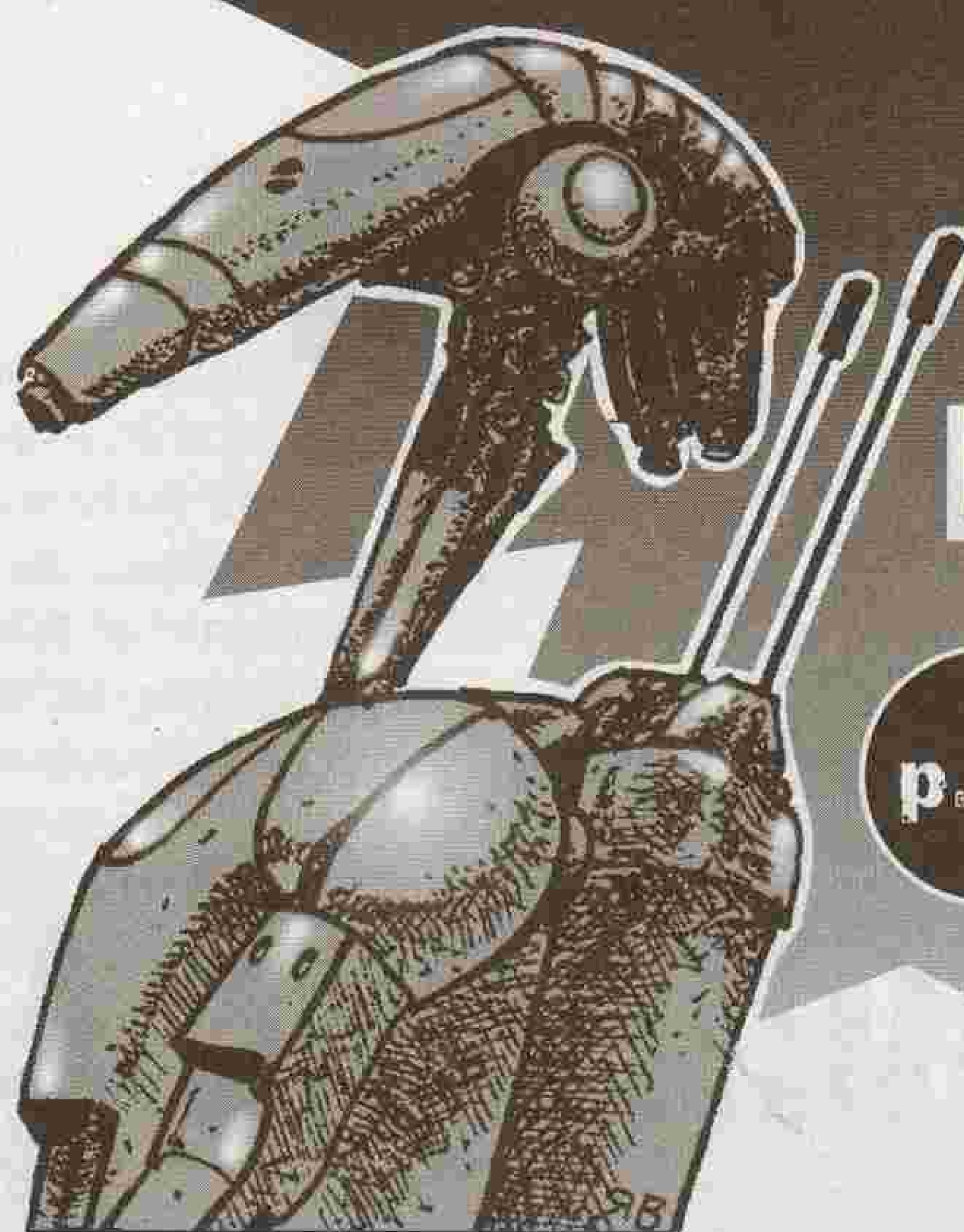


L'encart scénario de

CASUS Belli 122

Spécial aide de jeu !

Le guide de *La menace fantôme* pour STAR WARS p. 36





Histoire de vampires chinois p. 40

pour Vampire-La Mascarade



Tempus fugit p. 44

pour L'appel de Cthulhu



Tant va la soule par vaux qu'à la fin se perd p. 48

pour Lyonesse

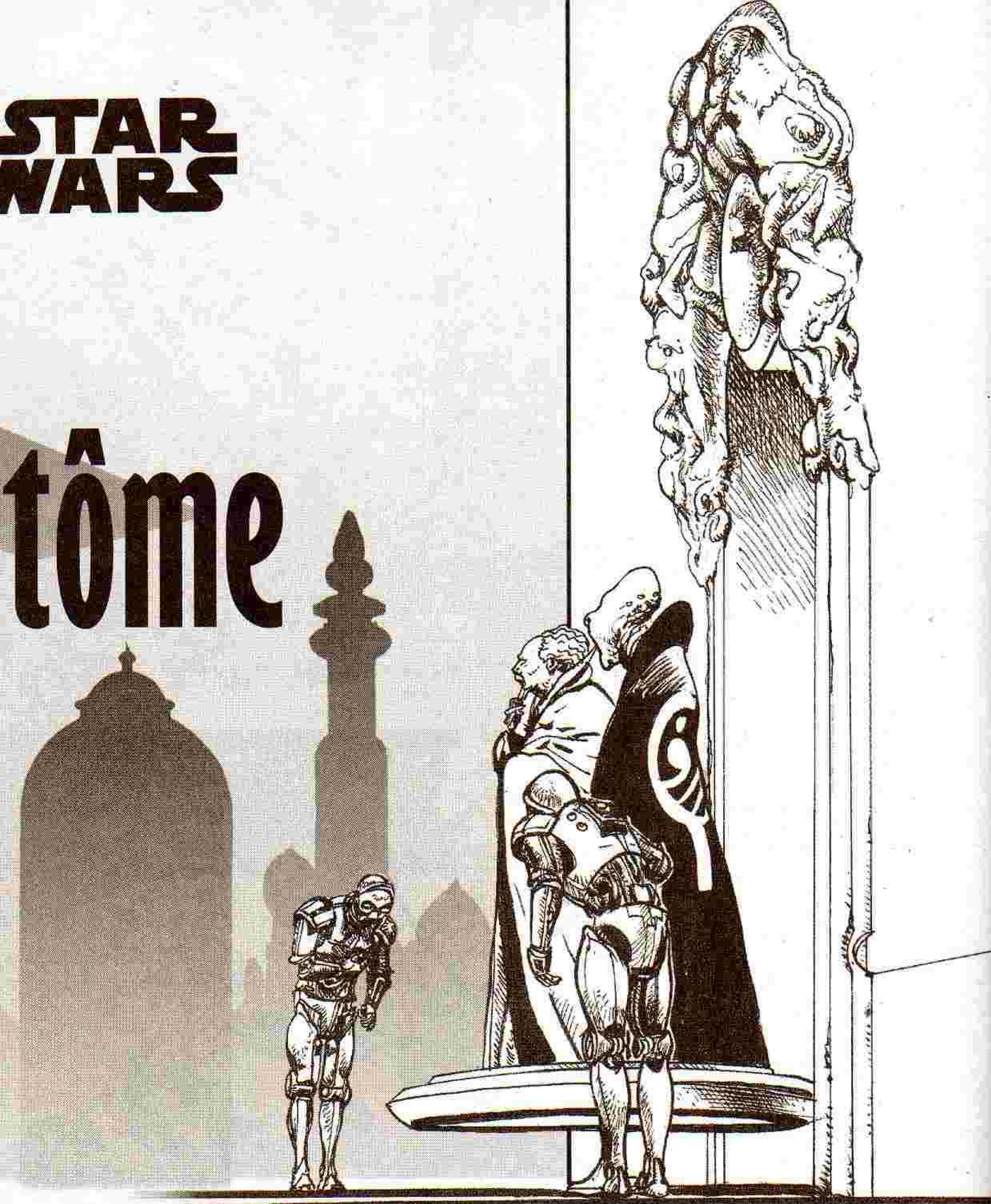


et le scénario Grand Écran pour BaSIC/Enigma p. 52

Le règne des troisièmes couteaux

Spécial aide de jeu ! Pour STAR WARS

Le guide de La menace fantôme



L'Épisode I de la saga* Star Wars, La menace fantôme, *sort en France le 13 octobre prochain. Casus ne pouvait passer à côté de cet événement galactique. Nous avons donc concocté pour vous ce guide regroupant toutes sortes d'informations. Attention : ce qui suit suppose que vous ayez déjà vu le film…

République et Sénat

La République galactique est une fédération galactique reposant sur l'acceptation d'un certain nombre de principes démocratiques énumérés dans la Charte de la République galactique. Elle regroupe deux types de membres :

- **Les membres adhérents**. Ce sont des mondes qui ont décidé d'adhérer pleinement à la République, tout en conservant leur autonomie politique dans tous les domaines. Chaque planète est représentée par un sénateur pouvant voter.
- **Les membres affiliés ou alliés** (planètes, lobbies…). Ils ne reconnaissent l'autorité de la République que dans quelques domaines seulement : militaire, économique, etc. Leurs représentants ne disposent pas de droit de vote mais siègent au Sénat.

Il est évident qu'il y a plus d'affiliés que d'adhérents (10%). Les mondes les plus influents disposent d'une « permanence » sur place, mais la plupart des sénateurs se contentent d'un petit voyage éclair de temps en temps, lorsque leur présence s'avère nécessaire ou lors des grandes cérémonies.

Structures de la République

La République repose sur une notion d'État fédéral (comme les États-Unis d'Amérique). Ce qui implique un organisme capable de représenter l'ensemble des mondes mais aussi de prendre les décisions communes. C'est le rôle du Sénat, secondé par des ministères, une Cour de justice et des forces armées.

Le Sénat

Le Sénat est une assemblée monocamérale (une seule chambre) où siège l'ensemble des sénateurs. Sa fonction est législative mais aussi diplomatique.

Il est dirigé par un chancelier suprême élu par ses pairs (aux 4/5). Bien que disposant d'un droit d'initiative politique, ce poste n'accorde pas les pleins pouvoirs. En fait, le chancelier suprême se borne principalement à préparer et à présider les séances. C'est un poste instable : non seulement, il peut être renversé par un vote de censure des sénateurs votants (aux 2/3 des présents), mais aussi par une procédure extraordinaire déclenchée par n'importe quel représentant légal et légitime d'une planète affiliée.

Le Sénat siège à Coruscant, dans un grand bâtiment repérable à son dôme gigantesque abritant la Chambre des débats. Dans cette énorme salle circulaire, les sénateurs et leurs équipes siègent dans de petits boxes mobiles reproduisant leur environnement natal. Au centre, sur une plate-forme surélevée, le chancelier suprême préside les débats avec ses assistants. Lorsqu'un sénateur veut s'adresser à ses collègues, son box se déplace jusqu'au centre de la salle.

Hors séance, les sénateurs travaillent au sein de « conseils » qui sont autant de petites entités autonomes spécialisées dans un domaine. Peu importe d'être un bon sénateur, l'essentiel est de siéger au bon conseil. Les « bons » conseils sont : la Défense, la Justice, les Finances, le Commerce, les Renseignements, la Culture, la Diplomatie et les Sciences. Pour le reste, même les plus vieux fonctionnaires s'y perdent…

Les ministères

Les ministères forment l'ossature exécutive de la République, dont le chancelier suprême, assisté d'un vice-président, est le grand patron. Ils reprennent la structure des conseils du Sénat, à cela près que leurs membres sont de simples fonctionnaires issus de la nomenklatura technocratique. Un fonctionnaire lambda est certain d'y faire carrière quels que soient les aléas du pouvoir.

La Cour de justice

C'est l'équivalent de notre Cour de justice internationale. Ses treize membres sont élus à vie par un vote des sénateurs et sur recommandation du chancelier suprême. Ils assument la présidence à tour de rôle, pour une durée de cinq ans renouvelable.

La Cour dispose des pleins pouvoirs pour faire appliquer les lois de la République à travers la galaxie. À cette fin, elle dispose d'un important corps de juristes spécialisés, ainsi que d'une force de police (les Space Marshall). C'est également elle qui est censée régler les conflits entre membres de la République. Dans les faits, elle est muselée par la Charte de la République galactique qui insiste lourdement sur les droits démocratiques et sur la légitimité des lois et de jurisprudences planétaires. De plus, il n'est pas rare qu'un membre de la Cour soit à la fois juge et partie. Cela explique pourquoi la grande majorité des cas « difficiles » sont confiés aux Jedi.

Les forces armées

Les forces armées de la République consistent en cinq flottes indépendantes placées sous le commandement d'un commandant suprême, désigné pour une durée de trois ans (non renouvelable) par le chancelier suprême après approbation de l'ensemble du Sénat.

La première force est stationnée dans les mondes du Centre. Outre une mission de défense traditionnelle, elle a une fonction de parade et de représentation cérémonielle (gardes du Sénat, équivalent des gardes de l'Empereur). Les autres flottes sont déployées aux quatre points cardinaux de la galaxie. Un commandant de flotte a toute autorité pour réquisitionner hommes et moyens sur l'ensemble des planètes sous sa juridiction. Cela explique pourquoi les flottes permanentes ne sont guère importantes. En temps de

paix, elles sont utilisées pour des missions humanitaires ou d'intérêts généraux. Chacune d'entre elles dispose d'un corps spécial de scouts chargés d'explorer l'espace encore inconnu.

L'ordre des Jedi

Garants de l'ordre et de la paix, les Jedi sont indépendants d'un quelconque pouvoir, et ce depuis plus de vingt-cinq mille ans. Il s'agit avant tout d'un ordre mystico-religieux ayant ses propres théories et moyens d'action. Le conseil jedi prête assistance à la République ou à toute autre forme de gouvernement ayant une attitude compatible avec son credo :

«Les Jedi sont les gardiens de la paix dans la galaxie.
Les Jedi utilisent leurs dons pour défendre
et protéger, jamais pour attaquer.
Les Jedi respectent la vie, quelle que soit sa forme.
Les Jedi servent, plutôt que de dominer,
pour le bien de la galaxie.
Les Jedi se perfectionnent continuellement
par le savoir et l'entraînement.»

Dans la grande majorité des cas, il s'agit de missions diplomatiques visant à l'arbitrage d'un conflit quelconque. Plus rarement, il peut s'agir d'une assistance militaire dans le but d'éradiquer un malfaisant suffisamment puissant pour altérer le bon équilibre des choses. Il est cependant important d'insister sur le fait qu'un Jedi est toujours censé agir dans l'intérêt de l'ordre. Cet aspect est intéressant dans une campagne car il joue sur la perception individuelle du bien et du mal, et la primauté de l'intérêt général.

Structure de l'ordre

La plus haute instance de l'ordre est le conseil jedi siégeant sur Coruscant, non loin du Sénat, dans un bâtiment carré surmonté de cinq tours. Il est composé de onze maîtres jedi (Oppo Rancisis, Even Piell, Saesee Tiin, Yoda, Mace Windu, Plo Koon, Depa Billaba, Eeth Koth, Yarael Poof, Yaddle et Adi Gallia) et d'un chevalier (Ki-Adi-Mundi). La nomination au conseil repose sur la cooptation. L'ordre n'excède pas dix mille membres, toutes catégories confondues. Ce petit effectif s'explique par la douloureuse histoire des Jedi, qui ont failli être éliminés par les Siths quatre mille ans plus tôt. Quant aux maîtres, ils ne dépassent pas 1 % de l'effectif total (soit cent personnes, d'où la quasi-éradication de l'ordre lors des Purges de Vador). Outre les décisions impliquant l'ordre dans son ensemble, le conseil choisit les futurs apprentis, nomme les chevaliers et autorise les maîtres à former des élèves.

Formation

Le recrutement se fait dès le plus jeune âge. Le prétendant doit montrer des prédispositions certaines (sensibilité à la Force) et subir un interrogatoire serré. En outre, un test biologique permet de déterminer si son sang contient un pourcentage significatif de midi-chloriens (ces micro-organismes, présents en tout être et toute chose de la galaxie, servent «d'interface» avec la Force).
La première phase de la formation se déroule sur Coruscant, dans l'espace protégé du temple. Les futurs adeptes y apprennent les bases de la philosophie jedi en attendant de devenir padawan, c'est-à-dire élève suivant la formation d'un maître (pour quinze ans minimum). Bien que la vie d'errance d'un maître jedi constitue la meilleure des formations, de solides bases de culture générale plus une ou deux spécialisations sont dispensées (c'est l'occasion de créer des liens avec d'autres PJ ou des personnages intéressants en termes de background...).



Jouer un Jedi

L'entraînement commence très tôt à cette époque. L'archétype de base est donc celui d'un padawan confirmé avec cinq pouvoirs maîtrisés. À ce niveau, il peut commencer à évoluer librement dans la galaxie en tant que «gardien». Attention : l'obtention du titre de chevalier jedi n'est pas automatique dès lors que les seuils de caractéristiques sont atteints. Cette nomination est rare et doit être justifiée soit par une action d'éclat particulièrement significative, soit par la réussite d'une «épreuve» personnelle impliquant un choix moral contraignant (la caverne de Dagobah pour Luke par exemple).

Les Siths

À l'origine, les Siths sont une race insectoïde vivant dans un secteur éloigné de la galaxie. Leur structure sociale repose sur trois castes : les esclaves, les guerriers et les magiciens. Découverts lors d'une mission d'exploration jedi, ils ne tardèrent pas à vénérer les voyageurs comme des dieux, tandis que ces derniers étaient fascinés par la façon dont les magiciens maîtrisaient le Côté obscur. Croyant pouvoir vaincre le Côté obscur en utilisant les techniques siths, de présomptueux Jedi l'étudièrent et y sombrèrent irrémédiablement. Il s'ensuivit une longue lutte entre ces Jedi déchus, désormais appelés les Seigneurs sombres de Sith, et une coalition République-Jedi. Mais les Seigneurs sombres (qui maîtrisent, entre autres, des pouvoirs agissant sur les machines), jaloux les uns des autres et s'entre-déchirant continuellement plutôt que de s'unir, furent finalement vaincus, au prix de lourdes pertes. Vous trouverez de plus amples détails sur cet épisode dans le supplément *Tales of the Jedi* (en anglais) ; dans *Légende des Jedi*, la série de BD éditée par Dark Horse France ; ou en relisant *Jouer au temps de l'Ancienne République* dans *Casus* n° 115 (et le scénario qui va bien avec...). Un seul Seigneur sombre survécut, Darth Bane, qui établit alors un code rigide stipulant qu'il ne pouvait y avoir en même temps dans son ordre qu'un seul maître et qu'un seul apprenti. Cette tradition se perpétua jusqu'à Darth Sidious et son élève Darth Maul (et par la suite jusqu'à Vador).
En terme de jeu, à l'instar de Palpatine et de Vador, il vaut mieux oublier Sidious et Maul et les faire passer en toile de fond. En revanche, il existe encore bien des planètes de l'ancien empire sith, des artefacts puissants et des reliques fascinantes sans compter les nombreuses sectes qui se réclament, à tort ou à raison, du Sombre Héritage.

La Fédération du commerce

La Fédération du commerce (FDC) est une puissante organisation interraciale regroupant un nombre infini de membres dont l'activité essentielle est de faire du commerce à l'échelle galactique. Bien que très puissante, la FDC est avant tout une organisation «légaliste» d'où sa présence au Sénat. À l'origine, elle a été créée par ce dernier afin de coordonner et de maintenir le fragile équilibre économico-politique entre les mondes du Centre (très puissants) et les mondes de la Bordure extérieure (en voie de développement). Il s'agissait d'un organisme de régulation et d'une sorte de «chambre de commerce galactique» ayant sa propre force de police lui permettant d'arbitrer les différends et de garantir la justice pour tous. Cependant, avec le temps, ses motivations sont devenues beaucoup plus «terre à terre». Ses buts actuels sont d'empêcher la taxation des routes commerciales et de maintenir les Zones d'Exclusivité Économique à travers la galaxie. Et pour ce faire, elle a confié ses intérêts aux Neimoidiens, une race qui ne s'embarrasse guère de scrupules et qui cultive la couardise à un degré rarement atteint, comme le prouve son recours systématique à la technologie guerrière (droïds de combat, vaisseaux de transport modifiés et surarmés) et aux plans tordus pour convaincre ses opposants.
En terme de jeu, considérez les adhérents de la FDC comme un éventail de races et d'organisations aux motivations et aux attitudes très diverses, où le meilleur côtoie le pire. On peut imaginer un proto-secteur corporatiste, une race sans planète vivant du commerce dans de gigantesques vaisseaux errants, des contrebandiers ou la partie immergée (et légale!) d'une organisation mafieuse. Bref, leurs seuls points communs sont

de vénérer le profit et de trop faire confiance aux Neimoidiens, même s'il y a probablement encore quelques adhérents qui rêvent de justice et d'égalité pour tous...

Naboo

Cette petite planète à deux lunes a la particularité d'être une sorte de balle creuse au sous-sol criblé de cavernes et de petits tunnels retenant une quantité phénoménale d'eau. La surface est une succession de lacs, de mers, de marécages et de vastes plaines herbeuses. Moins d'1% de la superficie totale dépasse les 600 mètres d'altitude. Une journée dure 23 heures et un an 381 jours standard. Outre une faune abondante (et dangereuse...), Naboo abrite deux civilisations fondamentalement différentes :

● **Des «humains»**, connus sous le nom galactique de Naboo, vivant dans les plaines. Représentés par le sénateur Palpatine au Sénat de la République, les Naboo ont pour régime politique une étonnante «monarchie démocratique» où la reine a été élue par le peuple. Amidala, bien que très jeune, est une redoutable diplomate conseillée par le gouverneur Sio Bibble et un conseil siégeant à Theed, la capitale.

● **Des amphibiens humanoïdes**, les Gungans, vivant principalement dans les marais et sous l'eau dans de grandes cités sous-marines (capitale : Otoh Gunga). Le système politique est de type clanique chapeauté par un conseil présidé par le vieux Boss Nass.

Après de longs et stériles conflits, les deux peuples ont appris à s'ignorer soigneusement. Néanmoins, si les relations diplomatiques sont gelées, il existe de discrets échanges commerciaux officieux entre les deux communautés.

En termes de jeu, Naboo est une planète intéressante principalement pour sa faune et sa flore relativement surprenantes, notamment en sous-sol. C'est typiquement l'endroit pour imaginer une petite aventure où les PJ sont embauchés par un riche oisif désireux de chasser le monstre aquatique à bord d'un sous-marin. Bien évidemment, les héritiers font tout pour provoquer un accident... Quant à avoir un Gungan façon Jar Jar Binks à la table de jeu...

Les courses de pods

Les courses de pods sont l'équivalent starwarsien de nos courses de voitures. On y trouve aussi bien des amateurs que des professionnels regroupés en ligues planétaires, sectorielles ou galactiques. Certains y pratiquent l'endurance ou le rallye, d'autres préfèrent la vitesse pure façon «formule 1». Les professionnels de ce type de

Fiches techniques

Rien ne valant de bonnes caractéristiques chiffrées, en voici quelques-unes. Nous avons privilégié le «matos» plutôt que les personnages (sauf Watto, qui est le chouchou...).

Croiseur diplomatique républicain

Engin : transport léger corellien X-9000
Type : transport diplomatique
Échelle : chasseur stellaire
Longueur : 115 m
Équipage : 8
Passagers : 16
Capacité de la soute : 20 tonnes
Autonomie : 2 mois
Prix : 40 000 crédits
Multiplicateur d'hyperpropulsion : x3
Hyperpropulseur de secours : x15
Maniabilité : 2D
Vitesse spatiale : 5
Vitesse atmosphérique : 450 ; 700 km/h
Coque : 2D
Boucliers : 2D+1
Senseurs :
Passif : 25/1D
Scan : 50/2D
Recherche : 75/2D+2
Focalisation : 3/3D
Armement : aucun (vaisseau diplomatique)

Jedi génériques

(humain ou midi-chloriens standard)
DEX 4D, SAV 3D, MEC 2D+2, PER 3D, VIG 3D, TEC 2D+1
Déplacement : 10
Compétences dans la Force :
– Enfant à potentiel :
Sens et/ou Contrôle à 1D
– Padawan débutant :
Sens 1D, Contrôle 1D, Altération 1D
– Padawan initié :
Sens 3D, Contrôle 2D, Altération 1D
– Gardien :
Sens 3D+2, Contrôle 2D+2, Altération 2D
– Chevalier jedi :
Sens 6D, Contrôle 5D, Altération 4D
– Maître jedi :
Sens 8D, Contrôle 7D, Altération 6D

Neimoidien

Dés attributs : 12D
DEX 1D+2/3D+1 ; SAV 2D/4D ; MEC 2D/4D ; PER 2D+2/5D ; VIG 2D+1/4D+1 ; TEC 2D/4D
Capacités spéciales :
– Couardise : -1D sur les jets impliquant un quelconque courage.
– Manipulateur : +1D sur les jets de Baratin, Marchandage ou Escroquerie.
Déplacement : 10
Longueur : 1,60-2,40 m

Vaisseau mère de la FDC

Engin : transporteur spatial modifié XL-7000 de Hoersch-Kessel Drive Inc.
Type : cargo/vaisseau de blocus
Échelle : capitale
Longueur : 3170 m
Équipage : 1 250 (625 minimum)
Compétences de l'équipage :
Astrogation 3D+2, Canons 4D+1, Pilotage 4D, Boucliers 3D+1, Senseurs 3D+2
Passagers : 259 000 (droïds de combat)
Capacité de la soute : 20 000 tonnes
Autonomie : 8 mois
Prix : 1 300 000 crédits
Maniabilité : 0D
Vitesse spatiale : 2
Multiplicateur d'hyperpropulsion : x3
Hyperpropulseur de secours : x15
Navordinateur : oui
Coque : 7D
Boucliers : 3D
Senseurs :
Passif : 40/1D
Scan : 80/2D+1
Recherche : 200/3D+2
Focalisation : 8/5D
Armement :
● *42 batteries de turbolasers quadruples (rétractables)*
Arc de tir : 6 avant, 15 gauche, 15 droite, 6 arrière
Servants : 6
Contrôle de tir : 2D+1
Portée spatiale : 3-15/35/75
Portée atmosphérique : 6-30/70/150 km
Dégâts : 4D
● *4 rayons tracteurs*
Arc de tir : tourelle
Servants : 3
Contrôle de tir : 4D
Portée spatiale : 1-5/15/30
Portée atmosphérique : 2-10/30/60 km
Dégâts : 4D
Vaisseaux transportés :
50 barges de débarquement
550 transporteurs de troupes au sol
6250 véhicules d'assaut blindés
1500 véhicules de soutien au sol
1500 chasseurs dromes

Barge de débarquement de la FDC

Engin : vaisseau d'assaut C-9979 de Haor Chall Engineering
Type : barge d'assaut
Échelle : capitale
Longueur : 370 m
Équipage : 80
Compétences de l'équipage :
Pilotage 4D, Canons 4D+2, Boucliers 3D+1, Senseurs 3D+1
Passagers : troupes ou matériel
Capacité de la soute : 300 tonnes
Autonomie : 1 semaine
Prix : 350 000 crédits (au marché noir)
Maniabilité : 1D+2
Vitesse spatiale : 4
Vitesse atmosphérique : 295 ; 850 km/h
Multiplicateur d'hyperpropulsion : non
Navordinateur : non
Coque : 5D
Boucliers : 2D
Senseurs :
Passif : 25/1D
Scan : 55/2D+1
Recherche : 90/3D+2
Focalisation : 4/4D+2
Armement :
● *2 canons-laser lourds doubles*
Arc de tir : 1 tourelle avant, 1 tourelle arrière
Échelle : chasseur stellaire
Contrôle de tir : 3D
Portée spatiale : 3-15/35/75
Portée atmosphérique : 6-30/70/150 km
Dégâts : 6D
● *4 tourelles-laser jumelées*
Arc de tir : tourelle
Échelle : chasseur stellaire
Contrôle de tir : 3D
Portée spatiale : 2-12/24/50
Portée atmosphérique : 4-24/48/100 km
Dégâts : 4D+2
Vaisseaux transportés :
28 transports de troupes
114 blindés légers
11 véhicules de soutien
5508 droïds de combat

Blindé de la FDC

Engin : blindé de Baktoid Armor Workshop
Type : blindé à répulsion
Longueur : 9,75 m
Échelle : speeder
Équipage : 4
Compétences de l'équipage :
Missiles 4D, Véhicule à répulseur 4D+2, Blaster de véhicule 5D
Passagers : 6 (sans protection)
Protection : complète
Capacité de la soute : 20 kg
Prix : 12 000 crédits (au marché noir)
Déplacement : 22 ; 55 km/h
Maniabilité : 1D
Résistance : 6D
Poids : 8/12 tonnes
Altitude : sol - 2 m
Senseurs :
Recherche : 3 km/3D
Armement :
● *2 canons-laser jumelés*
Arc de tir : tourelle
Servant : 1
Contrôle de tir : 2D
Portée : 20-60/90/130
Dégâts : 4D
● *6 lance-projectiles énergétiques («orgues de Staline»)*
Arc de tir : front
Servant : 1
Contrôle de tir : 0D
Portée : 1-20/40/80
Dégâts : 5D (tir unique), 9D (tir concentré)

Chasseur drome de la FDC

Engin : chasseur Xi Char de Haor Chall Engineering
Type : chasseur drome
Échelle : chasseur stellaire/marcheur
Longueur : 3,50 m (hauteur : 3,50 m)
Équipage : aucun
Compétences de l'équipage :
Pilotage 4D, Canons 3D+2,

course sont assez peu nombreux et à 99,9% extraterrestres. Les plus connus sont : Ebe Endecott, Dud Bolt, Gasgano, Elan Mak, Ody Mandrel, Teemto Pagalies, Aldar Beedo, Clegg Holdfast, Fud Sang, Mars Guo, Bullseye Navior, Ratts Tyrell, Wan Sandage, Boles Roor, Neva Kee, Ark Roose, Toy Dampner, Mawhonic, Slide Parmita, Bozzie Baranta, Ben Quadinaros, Sebulba et Anakin Skywalker.

En plus de Tatooine et de sa célèbre course de la Boonta Eve sponsorisée par l'ami Jabba, le circuit pro se déroule sur sept planètes : Mon Gazza (mines d'épice), Aquilaris (océan et petites îles), Ando Prime (Hoth avec un monastère), Malastare (lacs de méthane), Oovo 4 (autour d'une géante gazeuse, prison QHS), Baroonda (jungle très dangereuse) et Ord Ibanna (façon Bespine mais avec des mines de gaz tibana épuisées).

En termes de jeu, les courses de pods sont évidemment un prétexte tout trouvé pour des paris stupides qu'il faut honorer, de sombres magouilles sportives mais aussi, plus amusant, un bon moyen d'animer quelques aventures réunissant les PJ au sein d'une écurie de course. Qu'ils soient là pour faire de l'argent ou pour l'amour du sport, une petite campagne courant sur une saison est facilement envisageable d'autant que les planètes ont toutes d'intéressants potentiels scénaristiques...

Bons plans

Certaines des informations de ce guide sont extraites de *Star Wars Episode I - Incredible Cross-Sections* édité chez DK, qui présente sous forme de planches techniques et d'éclatés tous les vaisseaux et engins divers apparaissant dans le film. Les illustrations sont superbes ! Bonne nouvelle : il va bientôt être traduit en français.



Tchao !

La Fédération du commerce a gagné, Casus est mort...

Outre une fabuleuse équipe au chômage, le plus touché reste bien entendu le jeu de rôle francophone et plus particulièrement *Star Wars*, encore très joué. Alors remontons nos manches : la création d'une mailing list Internet française et d'un fanzine dédié semble être la seule possibilité immédiate. Pour la mailing list, à vous de jouer (faites-nous signe...). Pour le fanzine, on y pense déjà. Il n'y a pas de Mort, il y a la Force...

Senseurs 3D, Blaster de véhicule 4D
Passagers : aucun
Capacité de la soute : -
Autonomie : 1 heure (2 heures en marcheur)
Prix : 30 000 crédits (au marché noir)
Maniabilité : 2D+2 (2D en marcheur)
Vitesse spatiale : 7
Vitesse atmosphérique : 350 ; 1000 km/h
Déplacement terrestre : 25 ; 35 km/h
Multiplicateur d'hyperpropulsion : non
Navordinateur : non
Coque : 3D (5D en marcheur)
Senseurs :
Passif : 5/0D
Scan : 15/1D
Recherche : 25/2D
Focalisation : 1/3D
Armement :
- *4 canons-blaster*
Arc de tir : avant
Échelle : marcheur
Contrôle de tir : 3D
Portée spatiale : 1-6/25/25
Portée atmosphérique : 2-12/25/50 km
Dégâts : 4D
- *2 lanceurs de torpilles énergétiques*
Arc de tir : avant
Contrôle de tir : 3D
Portée spatiale : 4-12/30/65
Portée atmosphérique : 8-24/60/130 km
Dégâts : 4D

Droïd destroyer

Type : droïd de combat
DEX 3D, Blaster 5D ; SAV 1D ; MEC 1D ; PER 3D, Recherche 4D ; VIG 2D (3D+2 en roulant) ; TEC 1D
Équipement : senseurs visuels, système de locomotion, communicateur protégé, 2 blasters (2-5/10/30, 5D), bouclier énergétique intégral (5D+1 de protection contre Énergie, mode bipède uniquement).
Déplacement : 12 (roulant)/2 (marchant)
Longueur : 1,50 m
Prix : 9000 crédits (au marché noir)

Droïd de combat de la FDC

Type : droïd de combat
DEX 3D, Blaster 4D ; SAV 1D ; MEC 3D, Répulseurs 4D ; PER 2D, Recherche 3D+2 ; VIG 3D ; TEC 1D
Équipement : senseurs visuels, corps humanoïde, module vocal, communicateur protégé, fusil-blaster (2-5/10/30, 4D+1)
Déplacement : 9
Longueur : 1,80 m
Prix : 7000 crédits (au marché noir)

Chasseur stellaire naboo

Engin : chasseur stellaire N-1 de Theed Engineering Corps
Type : chasseur stellaire
Échelle : chasseur stellaire
Longueur : 11 m
Équipage : 1 + droïd Astromec
Passagers : aucun
Capacité de la soute : 10 kg
Autonomie : 6 heures
Prix : 60 000 crédits (au marché noir)
Maniabilité : 3D
Vitesse spatiale : 8
Vitesse atmosphérique : 350 ; 1000 km/h
Multiplicateur d'hyperpropulsion : x2
Navordinateur : oui
Coque : 3D+2
Boucliers : 2D+1
Senseurs :
Passif : 15/1D
Scan : 35/2D
Recherche : 60/3D
Focalisation : 3/4D
Armement :
- *2 canons-laser jumelés*
Arc de tir : avant
Contrôle de tir : 3D
Portée spatiale : 2-12/25/50
Portée atmosphérique : 4-24/50/100 km
Dégâts : 4D+2
- *1 lance-torpilles à proton*
Arc de tir : avant
Torpilles : 10
Contrôle de tir : 3D+2
Portée spatiale : 2-20/45/85
Portée atmosphérique : 4-40/90/170 km
Dégâts : 7D

Gungan

Dés attributs : 12D
DEX 2D+1/4D+1 ; SAV 1D/3D ; MEC 2D+1/4D+2 ; PER 2D/4D ; VIG 2D/3D+2 ; TEC 2D+2/4D+1
Capacités spéciales :
– « Grandes oreilles » : +1D en Recherche
– Amphibien : respire oxygène et sous l'eau. +2D en Natation
– Agoraphobie : -1D sur toute action dans une foule. –2D en Diplomatie
– « Petite tête » : -1D pour exécuter une action compliquée
– Élocution approximative : parle « petit nègre », -2D sur Persuasion, Escroquerie.
Déplacement : 10 (marche)/14 (nage)
Longueur : 1,70-2,10 m

Bouclier énergétique gungan

Type : bouclier énergétique personnel
Échelle : personnage
Prix : 5 500 crédits (au marché noir)
Disponibilité : 4
Effets : 6D de protection contre les attaques énergétiques pendant 2 heures. Non rechargeable.

Sphère d'énergie gungan

Type : grenade
Échelle : personnage ou speeder (selon modèle)
Prix : 1 000/3 000 crédits (au marché noir)
Disponibilité : 4
Dégâts : 6D (électricité)
Effets : les sphères peuvent être lancées ou roulées. Les règles de saturation énergétique s'appliquent.

Pod de course générique

Type : pod de course
Longueur : 15 m
Échelle : speeder
Équipage : 1
Passagers : aucun
Couverture : 3/4
Capacité de la soute : 4 kg
Prix : 8000 crédits (base)
Déplacement : 201 ; 804 km/h
Maniabilité : 3D
Résistance : 3D
Altitude : sol - 65 m

Droïd mécano

Modèle : DUM cyrillien
DEX 2D ; SAV 1D ; MEC 1D ; PER 1D ; VIG 3D, Levage 5D ; TEC 2D, Réparation pod de course 4D, Réparation répulseur 5D
Équipement : corps humanoïde, armure renforcée (+1D dégâts physiques), module vocal simplifié (100 mots)
Déplacement : 8
Longueur : 1 m
Prix : 1 000/600 crédits

Watto

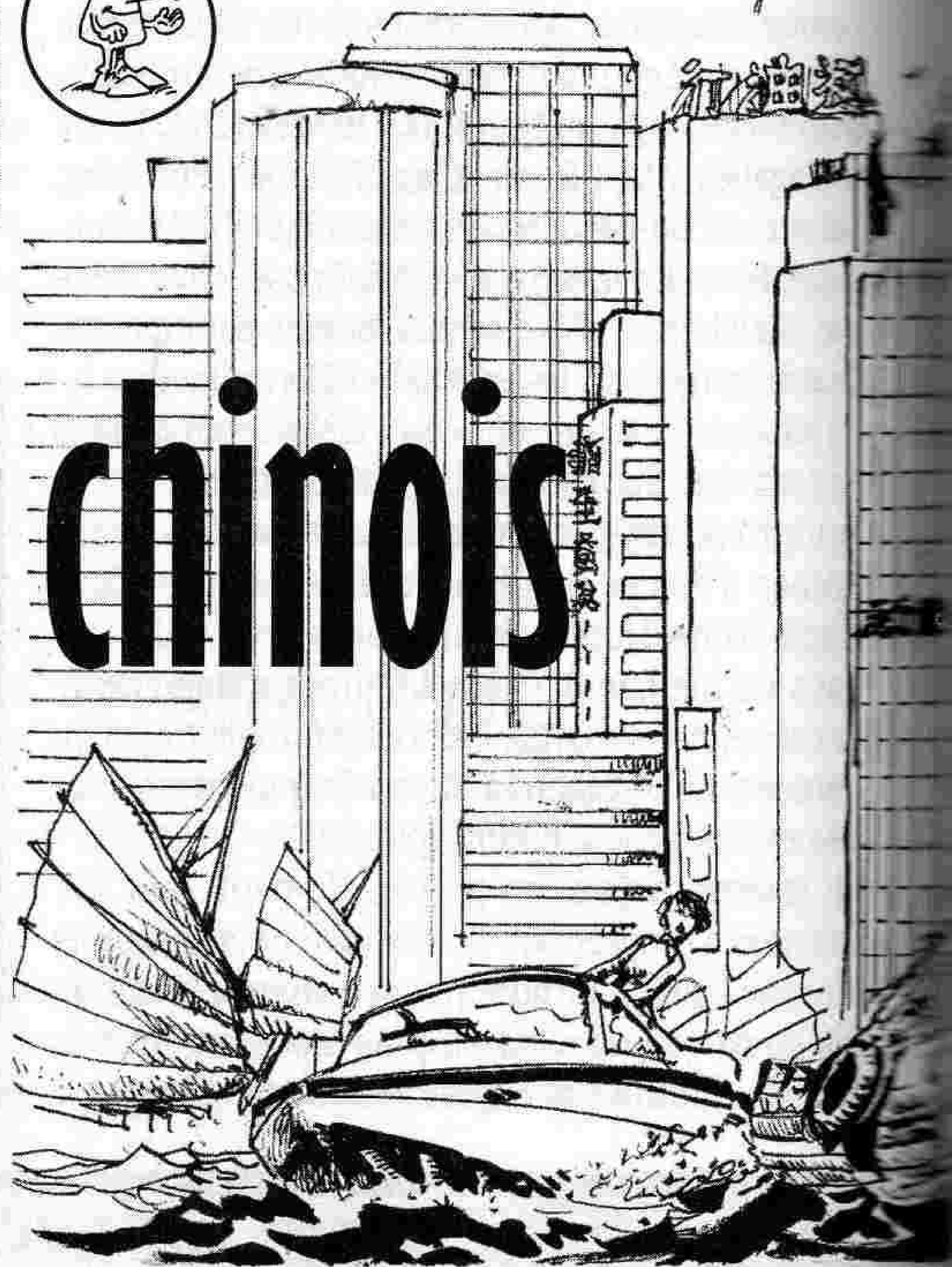
Type : marchand toydarien
DEX 2D, Blaster 3D+2, Parade mains nues 3D
SAV 4D, Affaires 6D+2, Évaluation 7D, Évaluation : pods de course 8D, Langages 5D+2, Volonté 5D+1
MEC 3D+1, Répulseurs 4D
PER 4D, Baratin 7D, Escroquerie 6D, Dissimulation 4D+2, Recherche 5D
VIG 2D, Résistance 3D+2, Vol 5D+2 (pénalités actions multiples applicables)
TEC 2D+2, Réparation pods de course 4D
Capacités spéciales :
– Résistance à la Force : jet de PER doublé face aux manipulations de la Force.
– Négociateur né : un Toydarien gagne 2D pour 1D placé en Baratin, Négociation ou Escroquerie.
Déplacement : 4/9 (vol)
PP : 8
Équipement : bloc de données, communicateur, contrôleur implants des esclaves, blaster (3D+1).

Philippe Rat & Julien Métifeux (Philippe.rat fnac.net) ; illustration : Rolland Barthélémy ; infographie : Jean-Marie Noël

Un scénario Casus Belli pour

Vampire : La Mascarade





Histoires de vampires chinois

Ce scénario conviendra à un groupe de vampires un peu musclés, dirigés par des joueurs désireux d'élargir l'horizon de leurs personnages. Le Conteur peut être expérimenté ou débutant. Le guide « Les vampires d'Orient » est indispensable.

La réception

L'histoire commence alors que les PJ se trouvent à une soirée mondaine organisée par un puissant Toréador de leur ville. S'ils n'en connaissent aucun ou s'ils ne sont pas en bons termes avec lui, faites intervenir un vampire étranger qui projette de s'installer dans la cité des personnages. Quoi qu'il en soit, le Toréador en question a décidé d'épater la galerie en présentant une exposition d'art oriental. Il tient à ce qu'un maximum de ses pairs soient présents et a donc convié avec politesse tous les vampires des joueurs. Néanmoins, si vous ne pouvez trouver aucune raison logique à la présence d'un ou deux membres du groupe (Nosferatu incapable de dissimuler son apparence ou Brujah asocial) ce n'est pas très grave, ils ne rateront que le vernissage. L'important est qu'ils soient proches d'une partie des invités.

Le clou de l'exposition est une antiquité chinoise baptisée le Disciple de Siddharta. Il s'agit d'une statuette en jade, d'environ vingt centimètres de haut, représentant un marcheur coiffé du chapeau conique traditionnel d'Asie du Sud-Est. Que l'on juge sa valeur en dollars ou en intérêt historique, le Disciple est inestimable... La réception a lieu au dixième étage d'une tour du quartier financier. Pour l'occasion, la sécurité a été renforcée. Les systèmes d'alarme installés à grands frais sont dignes des meilleurs musées. Pour les vampires des joueurs, cette soirée est l'occasion de saluer leurs connaissances, de faire de nouvelles rencontres parmi mortels et immortels, de poursuivre leurs petites manipulations malsaines, etc. N'hésitez pas à utiliser des PNJ habituels pour noyer le poisson, et laissez un peu de temps aux joueurs pour régler les affaires en cours.

Très vite, les vampires remarquent un curieux petit personnage qui ne cesse de prendre des photos de tous les objets exposés, et tout particulièrement du Disciple. L'homme est de type japonais, plutôt passe-partout, et porte un smoking de mauvaise qualité. Ceux qui tentent d'identifier sa nature voient un mortel. Il s'agit en fait d'un dhampyr, un hybride d'humain et de kuei-jin. À un moment ou à un autre, il bouscule l'un des PJ avant de s'éloigner rapidement en bafouillant des excuses. Arrangez-vous pour que le vampire ainsi maltraité ne puisse pas lui mettre la main dessus : au besoin, le dhampyr utilise ses pouvoirs du shintaï de Jade pour passer à travers un mur et semer ses éventuels poursuivants. Quant au vampire bousculé, s'il est assez paranoïaque pour penser à se fouiller – afin de vérifier que rien ne lui manque, par exemple – demandez-lui un jet de Perception + Investigation (difficulté 9). Il lui faudra un minimum de trois succès pour remarquer que le Japonais « maladroit » a glissé une minuscule puce électronique sous le revers de son col. Peu de temps après, le personnage en question est informé qu'on le demande au téléphone, à l'entrée. Mais lorsqu'il passe le barrage du dispositif de sécurité pour rejoindre la cabine téléphonique qui fait face à l'ascenseur, toutes les alarmes se déclenchent soudain, faisant retentir une sirène assourdissante. Des agents de sécurité en uniforme bloquent rapidement toutes les sorties et empêchent quiconque de redescendre. La puce dissimulée par le Japonais est programmée pour affoler les détecteurs électroniques de l'entrée. Si le PJ l'avait découverte et s'en est séparé, ou encore s'il décide de ne pas aller répondre au téléphone, un autre pigeon se charge de déclencher malgré lui les systèmes de sécurité. Dans tous les cas, le dhampyr met la panique à profit pour s'emparer de la statuette de jade.

La mise en route de l'alarme déclenche un dispositif qui fait tomber une cloche de métal opaque autour du piédestal où est exposé le Disciple. Le Japonais, opérant à partir de l'étage du dessous, n'a plus qu'à utiliser ses pouvoirs pour passer à travers le plafond et s'emparer de la statuette à l'abri des regards indiscrets. Il repart ensuite par où il est venu et s'enfuit facilement de l'immeuble. Il est important que les PJ ne puissent pas empêcher le vol. D'ailleurs, ils auront sans doute peine à imaginer qu'un simple mortel ait accès à ce genre de pouvoir, et leur rapidité de réaction en pâtira.

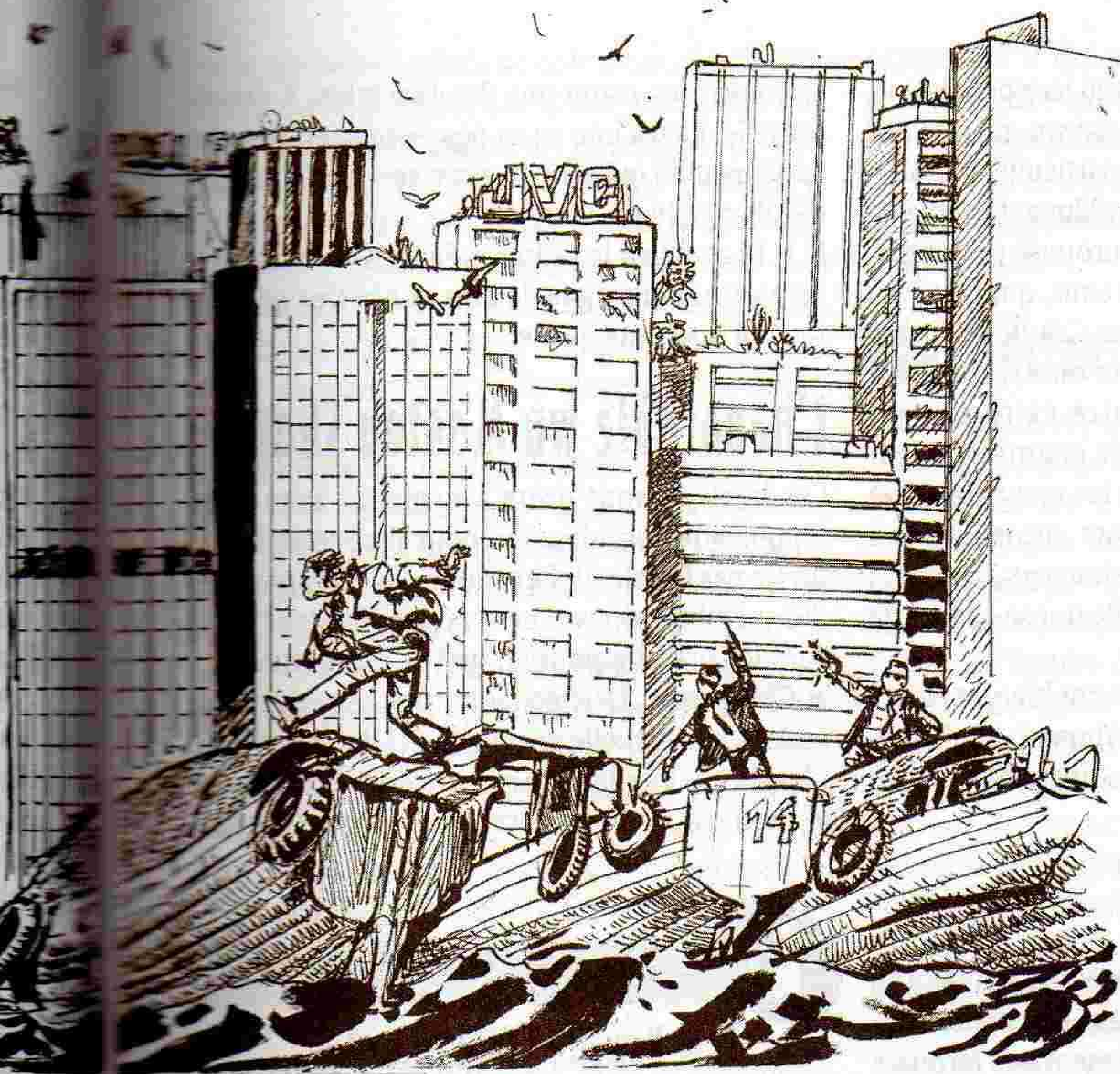
Si le vampire qui porte la puce ne l'a pas encore découverte, un agent de sécurité muni d'un détecteur s'en charge pour lui. Il arrête poliment le personnage et le conduit jusqu'au local de surveillance pour l'interroger. Le PJ est alors considéré comme complice du vol et traité avec suspicion jusqu'à ce que les enregistrements vidéo confirment ses dires à propos d'un petit homme qui l'aurait bousculé. Les autres sont libres de finir la nuit comme ils l'entendent.

Un petit travail

Les membres du groupe sont tous contactés le soir suivant par l'Ancien Toréador qui a organisé la soirée. Celui-ci a été mis au courant de l'implication involontaire de l'un des membres de la coterie dans le cambriolage, et il tient à leur signaler qu'il ne conserve aucun soupçon envers eux. D'ailleurs, une caméra dissimulée dans le socle du présentoir où reposait la précieuse antiquité a filmé l'exploit du Houdini asiatique.

En revanche, étant donné qu'ils sont déjà au courant d'une partie de l'histoire, l'Ancien apprécierait assez de les voir se charger de l'enquête. Il considère la perte du Disciple comme une tragédie personnelle, aussi est-il prêt à accorder des faveurs assez larges si les PJ acceptent de retrouver la statuette. À vous de déterminer la nature exacte de cette récompense, en fonction de votre campagne.

Durant toute la journée, des serviteurs du Toréador ont tenté de retrouver le fameux Japonais. Leur surveillance des aéroports n'a rien donné, mais ils ont appris en fin d'après-midi que le voleur s'était envolé d'un petit aérodrome de banlieue, à bord d'un jet privé. Le plan de vol fourni donne comme destination Shanghai, sur la côte est de la Chine. Le personnel a pu reconnaître le dhampyr grâce à des photos scannées à partir de la bande vidéo, dont on remet un agrandissement à chaque PJ. Lors de son embarquement, il



portait une chemise hawaïenne débraillée, un short et des sandales.
Aux questions sur l'historique de l'objet dérobé, le Toréador ne pourra pas répondre grand-chose : il s'agit d'une statuette sculptée bien avant Jésus-Christ, dans la tradition de l'ancienne Chine. Elle ne représente aucun symbole religieux connu, juste un paysan. Il en a fait l'acquisition six mois plus tôt, lors d'une vente aux enchères organisée par une prestigieuse galerie d'art londonienne. Les recherches effectuées auprès de cette dernière ne donneront rien de plus. Au prix de beaucoup d'efforts dans un monde de l'art un peu réticent, on peut remonter jusqu'à un riche collectionneur allemand, condamné pour crimes contre l'humanité après la Seconde Guerre Mondiale, et dont le patrimoine d'antiquités avait sans nul doute une origine particulièrement honteuse.
Pour le Toréador, la meilleure solution consiste à ce que les vampires s'envolent à leur tour pour Shanghai, où il a une relation qui pourra les aider à commencer leur enquête. Il se charge de tout pour que le transport s'effectue dans les meilleures conditions de sécurité.

Choc à l'arrivée

À Shanghai, à peine les personnages descendus de l'avion, un événement étrange se produit. L'un des PJ a une vision. Choisissez comme victime le membre le plus sensitif de la coterie, par exemple un vampire doté de la discipline Augure. Si par miracle, un Salubrien fait partie du groupe, c'est à lui que reviendra cet honneur, son troisième œil s'ouvrant sur-le-champ.
Ses compagnons le voient se protéger le visage de ses bras et jeter des regards affolés autour de lui. Visiblement, il ne perçoit plus le même monde que ses camarades.
La vision lui montre un village peuplé de paysans chinois, mis à sac par une forme noire, indistincte et gigantesque. Il suffit à l'entité d'envelopper les gens de son ombre, et ils se flétrissent sur le coup, mourant dans d'atroces souffrances. Un groupe de guerriers primitifs, à cheval, tente de secourir les paysans. Ils sont balayés d'un simple geste de la forme sombre. Tout cela à l'air extrêmement réel, au point que le Caïnite qui bénéficie de ce spectacle « sait » que ce qu'il a vu et entendu s'est bien déroulé, quelque part, à une époque lointaine. Si le vampire concerné fait des recherches, en se basant sur les techniques agricoles rudimentaires et sur l'armement des cavaliers, il peut dater sa vision de l'époque de la dynastie Zhou, entre le VIe et le IVe siècle avant Jésus-Christ.
Une fois leur compagnon calmé, direction le bouge où les personnages doivent retrouver l'allié de leur commanditaire.

Alan Bishop

Vous trouverez une description du Shanghai du Monde des Ténèbres pp. 165 à 167 du guide *Les vampires d'Orient*. Le contact des PJ sur place est un Ventrue nommé Alan Bishop. Visiblement, il est ici en exil après une grosse bêtise, a franchement le mal du pays, et n'a pas du tout l'intention de se fouler pour aider ses nouveaux copains. Pour un Caïnite, c'est déjà assez dur comme ça de survivre au milieu des guerres entre kuei-jin... Habituellement, il s'occupe de petits trafics pour le compte d'escrocs occidentaux que contrôlent des Ventrues américains.
Il a l'impression de reconnaître le visage sur la photo, mais sans en être vraiment sûr. Bishop est un sale colonial, et il ne se prive pas d'utiliser des expressions racistes du genre « ces foutus Jaunes se ressemblent tous ! » En insistant un peu, il pense néanmoins avoir souvent vu traîner le dhampyr dans les coins mal famés où l'entraînent ses petites affaires, surtout si les PJ lui font la description du Japonais avec ses habits de touriste. « Ouais, les gars, vous devriez peut-être essayer les bars et les boîtes de nuit de Blood Alley, dans l'ancienne concession française... »
Par la suite, Bishop pourra procurer des armes et du matériel aux personnages, mais toujours au terme de négociations mesquines et interminables.

Shanghai by night

Libre à vous d'infliger ou non aux vampires des rencontres avec les êtres surnaturels locaux. C'est le moment de leur injecter une dose massive de dépaysement : on est en Orient, ici, et une ville comme Shanghai abrite entre cent et cent cinquante créatures inhumaines diverses et variées. Les visiteurs n'en rencontrent pas à tous les coins de rue, mais l'ambiance est quand même légèrement différente de l'Europe ou des États-Unis. La population mortelle a appris à fermer les yeux sur pas mal d'événements bizarres qui, en Occident, seraient considérés comme de graves entorses à la Mascarade.
Les PJ seront certainement étonnés de remarquer, au fil de leurs recherches, que les autochtones sont plutôt sociables. Shanghai est une ville habituée de longue date aux Occidentaux, qui ne sont pas considérés avec autant de méfiance que dans le reste de l'Empire du Milieu. Néanmoins, lorsque la photo du dhampyr est exhibée, trois fois sur quatre, les interlocuteurs des vampires se ferment et abrègent la discussion. (Mais ils font ça poliment, à la chinoise, en continuant de sourire et de hocher la tête en réponse aux paroles des PJ, quelles qu'elles soient.) Le quart qui ne devient pas muet à la vue du portrait ne sait rien, mais tous les autres sont au courant des activités du Japonais au costume ridicule. Le dhampyr s'appelle Tofuku et, en dépit de son apparence flegmatique, c'est un tueur au service des organisations criminelles japonaises qui sévissent dans la ville. Sa cruauté est redoutée dans le milieu, aussi personne ne parlera de son plein gré. La corruption a peu de chance de fonctionner, à moins d'y mettre vraiment le prix. Il faudra recourir à la Domination ou aux manœuvres d'intimidation.
Là encore, les choses ne se passent pas comme d'habitude : ayant survécu au régime de Mao et à plusieurs décennies de guerre des gangs, les habitants de Shanghai ont moins tendance qu'ailleurs à se montrer impressionnés par de simples menaces.

Tofuku, enfin !

Finalement, les personnages pourront apprendre que le bar louche préféré de Tofuku est *Le griffon de Tokyo*, et qu'il s'y rend presque chaque nuit pour rencontrer divers contacts.
Sur place, les vampires n'ont pas longtemps à l'attendre. Cependant, à peine entré dans l'établissement, le Japonais est informé par un indic de la présence « de Blancs à l'air bizarre », et il repère les PJ. Les ayant reconnus, il s'enfuit aussitôt et cherche à trouver refuge dans un laboratoire clandestin situé quelques ruelles plus loin, où des trafiquants d'opium raffinent leur marchandise. Les personnages feraient bien de le coincer avant, car le dhampyr a là-bas un certain nombre d'amis armés jusqu'aux dents...
Si tout se passe bien, les vampires devraient pouvoir récupérer le Disciple de Siddharta. Tofuku préfère le leur laisser plutôt que de se faire tuer, les deux n'étant d'ailleurs pas incompatible. Mais attention, le dhampyr est capable d'utiliser le shintaï de Chair afin de détacher sa main et de l'envoyer récupérer son bien discrètement... S'il est encore en vie, les PJ ont intérêt à se montrer méfiants s'ils ne veulent pas tout avoir à recommencer.

Intermède à la John Woo

Leur triomphe sera de courte durée : quelques heures plus tard, alors que Bishop est en train d'organiser leur voyage de retour avec sa mauvaise volonté habituelle, les personnages sont attaqués par une horde de tueurs envoyés par le dhampyr (ou son patron si les vampires ont tué Tofuku). Les hommes de main, qui leur tombent dessus un peu avant l'aube dans le quartier du



port, appartiennent aux troupes de choc des mafias japonaises implantées à Shanghai. Innombrables, ils surgissent de tous les coins de rues et jaillissent de tous les toits, armés d'Uzis qu'ils font rugir à une cadence impressionnante. Les PJ sont vite noyés sous un déluge de feu, et poursuivis jusqu'à la berge du fleuve où s'entassent des dizaines de jonques surpeuplées. Commence alors une poursuite parmi les embarcations, vampires et tueurs sautant d'une jonque à l'autre en se tirant dessus, réveillant les familles qui vivent à bord... Soudain, au milieu des cris et des détonations, quelqu'un hèle les PJ. Il s'agit d'une ravissante jeune Chinoise aux commandes d'un hors-bord. Elle se présente comme Chu-Xiong, membre du wu de Maotou Shan (voir plus loin). Elle est ici pour aider les vampires à échapper à leurs poursuivants.

Les gangsters ne mettent pas longtemps à dénicher à leur tour des petits bateaux rapides, et personne n'a vraiment le temps de discuter lors de la course-poursuite qui s'ensuit. Organisez ça de manière spectaculaire, en n'hésitant pas à piocher dans les clichés qui font les grands moments des films d'action : passage *in extremis* entre deux cargos, manœuvre qui oblige le hors-bord à traverser la coque d'une jonque malheureuse, tremplins improvisés faisant décoller l'embarcation des vampires, explosion des bateaux poursuivants, etc. Après quelques minutes, la jeune fille, touchée par une rafale, doit laisser le pilotage à l'un des PJ. Il appartient alors à ce dernier de prendre sa place aux commandes et de semer les poursuivants, tout ça à une vitesse de plus de 100 km/h et sous le feu des tueurs. Pour les besoins du scénario, laissez le joueur utiliser sa compétence en Conduite automobile, en augmentant simplement les seuils de réussite. Avec un peu de chance, les personnages et leur alliée providentielle finiront abrités au fond de la cale d'une jonque appartenant aux serviteurs de Chu-Xiong, où ils pourront passer la journée.

À leur réveil, la jeune kuei-jin explique aux vampires la raison de son intervention. La statuette du Disciple, qu'ils ont en leur possession, appartenait autrefois à son wu, pour lequel elle a une valeur très particulière. Il n'est pas du ressort de Chu-Xiong d'en révéler davantage, mais elle propose de conduire les PJ auprès de ses amis, qui pourront tout leur expliquer. Si les Caïnites refusent et insistent pour regagner directement leur pays, elle se montre extrêmement déçue de leur peu de gratitude, et leur fait remarquer que les tueurs lancés à leurs trousses n'auront aucune peine à retrouver un groupe d'étrangers... à moins, bien sûr, que ce ne soit elle qui se charge de leur faire évacuer la ville.

C'est ainsi que les PJ se retrouvent bientôt en vol pour la province chinoise du Yunnan, où ils doivent rencontrer les estimables membres du wu Maotou Shan.

Légende chinoise

Les quatre kuei-jin qui composent le wu Maotou Shan ont installé leur refuge dans une région plutôt rurale, où vivent principalement des fermiers exploitant les rizières environnantes. Une grande maison à l'écart des villages constitue le nid douillet des quatre compagnons. Chu-Xiong présente ses trois amis aux Caïnites, et tous se retrouvent pour discuter dans un jardin où gambadent plusieurs pandas en liberté.

Avant tout, les PJ demanderont probablement à entendre la véritable histoire de cette statuette de jade qui attise tant de convoitises. Les membres réunis du wu leur font cet honneur. « Il y a des siècles, un esprit démoniaque d'une puissance et d'une malfaisance inouïe terrorisait tous les territoires du sud de la Chine. Un jeune homme venu d'Inde, à la sagesse immense et portant le nom de Siddharta, enferma le démon dans une grotte sacrée, proche du mont Maotou Shan, sous la garde de cinq disciples. On dit que ceux-ci prirent leur tâche tellement à cœur qu'ils devinrent immortels, en prenant l'apparence de statuettes de jade. Elles garantissent le destin de l'esprit emprisonné : tant qu'elles montent la garde, le démon reste enfermé ; en revanche, si elles venaient à tomber entre de mauvaises mains, elles pourraient servir à libérer l'entité destructrice... Par malheur, les Disciples furent éparpillés au fil des années, et il n'en reste aujourd'hui plus que deux pour assurer la captivité de l'esprit, les autres s'étant perdus à travers le monde. »

Le wu de Maotou Shan s'est consacré à la protection de l'envoûtement qui empêche la libération du monstre. Il comptait à l'origine un membre supplémentaire, qui les a trahis il y a une trentaine d'années : un disciple des Milles Murmures nommé Kurigama. Comme tous ceux qui suivent son dharma, Kurigama entretenait une schizophrénie volontaire et structurelle. L'une de ses nombreuses facettes avait la personnalité dangereuse d'un adorateur des rois de Yama. Hélas, après un voyage d'affaire à Hiroshima, Kurigama commença à ne plus accorder d'importance qu'à cette unique personnalité. Il délaissa alors son dharma pour devenir ce que les kuei-jin appellent un akuma, un serviteur des diables. Il décida bientôt de réveiller l'esprit démoniaque enfermé dans la grotte de Maotou Shan, et il entreprit de retrouver les statuettes des Disciples. À l'heure actuelle, il en a une en sa possession, et c'est certainement lui qui a envoyé son serviteur dhampyr dérober celle du Toréador.

Si le PJ ayant eu la vision en fait part aux kuei-jin, ils y verront un signe de plus que le Disciple doit revenir à sa vraie place.

L'honorable wu Maotou Shan

Les kuei-jin sont prêts à négocier avec leurs homologues occidentaux pour récupérer la statuette par la voie diplomatique. Voici les portraits des membres du wu, et la façon dont les PJ doivent les prendre pour en tirer le maximum.

● **Chu-Xiong**. Derrière son masque romantique se cache une cruelle adepte du Cri du tigre-diable. C'est la kuei-jin la plus récente du wu, puisqu'elle a remplacé son prédécesseur tué par Kurigama

LES PNJ

Pour Vampire : La Mascarade

▶ Les tueurs de Shanghai

Attributs physiques 4, Astuce 2.
Capacités : Armes à feu 4, Arts martiaux 4, Athlétisme 4, Pilotage 2.
Volonté 5.
Ils mitraillent leurs adversaires en poussant des cris de karatékas, font des sauts périlleux et des cascades dignes du cinéma de Hong Kong le plus survolté, etc.

▶ Tofuku le dhampyr

Force 2, Dextérité 5, Vigueur 2
Charisme 1, Manipulation 4, Apparence 2
Perception 3, Intelligence 2, Astuce 5
Capacités : Arts martiaux 4, Armes à feu 4, Sécurité 4, Esquive 3, Connaissance de la rue 3.
Disciplines : Shintaï du Démon 2, Vent de Ténèbres 4, Shintaï de Jade 3, Shintaï de la Chair 2.
Hun 2, P'o 4, Yin 2, Yang 4, Volonté 6.

▶ Fils du Tigre

Leurs caractéristiques sont celles du Guerrier expérimenté, p. 199 des *Vampires d'Orient*.

▶ Kurigama

Force 3, Dextérité 3, Vigueur 5
Charisme 5, Manipulation 4, Apparence 3
Perception 3, Intelligence 5, Astuce 3
Capacités : Arts martiaux 4, Finances 4, Armes à feu 4, Subterfuge 4, Occultisme 4, Rituels 4, Esquive 3, Connaissance de la rue 3, Commandement 3.
Disciplines : Chi'iu Muh 5, Shintaï du Démon 5, Vent de Ténèbres 5, Obligation 3, Pacte 3, Shintaï des Os 3.
Hun 1, P'o 8, Yin 8, Yang 5, Volonté 9.

▶ L'esprit démoniaque

Ses caractéristiques ne sont pas utiles pour ce scénario, mais des informations sont disponibles pp. 205 à 210 des *Vampires d'Orient*.

il y a quelques années seulement. Étudiante contestataire à Pékin, elle a été prise dans une rafle et est morte durant un interrogatoire. L'un des PJ, par ses manières ou sa voix, lui rappelle son tortionnaire. Les négociations fonctionneront donc toujours mieux avec elle s'il ne s'en mêle pas. En fait, si elle se retrouve seule avec lui, Chu-Xiong peut très bien basculer dans le fantasme et entreprendre de se venger de son « bourreau ».

- **Zhongshu**. Ce disciple du Héron majestueux est l'âme et la conscience du wu. Il s'agit d'un nain coiffé d'un chapeau démesuré. C'est lui qui porte l'essentiel de la responsabilité de la protection du site où est emprisonné le démon. Zhongshu est sage, très sage, et vieux, très vieux. Lorsqu'on lui pose une question, répondez invariablement par « l'homme qui vit sous la cascade ignore l'humeur de la vague... », « quand le papillon se pose sur sa main, le sage sait qu'il ignore la nature des cimes... », ou tout autre phrase incompréhensible. La meilleure façon de s'en faire un allié est de rentrer dans son jeu et de jouer le rôle d'un Petit Scarabée venu écouter patiemment les conseils sibyllins de son mentor.
- **Ginkaku**. C'est un acteur muet de théâtre nô, qui suit la voie du Chant de l'Ombre. Il s'habille d'une robe blanche et d'un masque rouge. Il se montre extrêmement discret, mais il est aussi l'ouverture du groupe sur le monde. Sa chambre regorge de postes de télévision captant les chaînes d'infos de la terre entière, tandis que les murs sont couverts de coupures de presse. Pour le mettre de leur côté, il suffit aux PJ de lui raconter en détail une journée ordinaire lorsqu'ils sont chez eux, ou quelques magouilles typiques des vampires occidentaux.
- **Beicheng**. Cet adepte du Dragon exalté est un hédoniste, comme nombre de ses pairs. C'est lui qui se montre au départ le plus agressif envers les PJ, proposant presque ouvertement de les éliminer pour leur prendre le Disciple. Il s'adoucit par la suite si les vampires tentent de s'en faire un camarade. Il est assez avide de les entendre raconter leurs expériences. Beicheng ressemble aux représentations de Bouddha, en plus paillard. Il est obèse, vêtu d'un simple pagne, et arbore un sourire mi-amical, mi-colérique, comme celui des ivrognes.

Négociations

Voici ce que les membres du wu sont prêts à céder en échange de la statuette de jade.

- Le retour des PJ chez eux, sains et saufs. Avec les assassins de Kurigama qui leur courent après, ce n'est déjà pas si mal.
- Le droit de circuler librement dans la majeure partie de l'Empire du Milieu, partout où s'étend le pouvoir du Quinconce. Pour des Caïnites, c'est un privilège rarissime... et à la valeur douteuse. Une telle faveur nécessite l'aval des cinq Cours. Elles ne le donneront certainement pas toutes, et même celles qui acceptent se contenteront de tolérer les personnages. C'est déjà un avantage immense sur 99% des Caïnites...
- Le wu est disposé à acheter la bienveillance de l'Ancien Toréador envers les PJ, à qui ces derniers ne pourront pas rendre son bien. Les kuei-jin peuvent mettre en place un circuit d'antiquités et d'objets d'art en direction des musées occidentaux parrainés par le Caïnite.
- Si l'un des PJ est à la recherche de Golconde, Zhongshu pourrait lui proposer de passer un peu de temps ensemble. Il en résultera un échange de révélations mineures qui fera sans doute progresser le personnage concerné dans sa quête.
- Si, enfin, les Caïnites font vraiment la fine bouche, et à condition qu'ils aient eu de bonnes relations avec lui, Beicheng peut accepter de leur céder sa paire de Griffes dorées contre la statuette (voir *Les vampires d'Orient*, p. 216).

Mieux les Caïnites s'y seront pris pour lier amitié avec le wu, plus ils en obtiendront. Mais de toute façon, les Orientaux feront n'importe quoi pour récupérer le Disciple. Ils sont même prêts à en venir aux mains si leurs interlocuteurs ne se montrent pas assez compréhensifs.


Chu-Xiong



Chasse au tigre en Chine du sud

Sitôt l'accord conclu, alors que tout semble réglé, la demeure du wu de Maotou Shan est attaquée par une meute de hengeyokaïs. Il s'agit de fils du Tigre, pourtant habituellement plutôt en bons termes avec le wu, mais bernés par Kurigama. Celui-ci leur a fait croire que c'était Zhongshu et les siens qui s'apprêtaient à réveiller le démon. Les créatures sont au nombre de quatre, plus l'akuma et son escorte d'une dizaine de tueurs. Le dhampyr, même s'il a survécu à sa rencontre avec les PJ, a succombé à la colère de son maître après avoir perdu le Disciple.

Le combat s'engage, le camp des PJ pouvant tirer parti du couvert que leur offre la maison. Les kuei-jin s'occupent autant que possible de Kurigama, et les Caïnites se retrouvent donc certainement confrontés aux tigres-garous. Les adeptes de la finesse pourront toujours essayer de raisonner les hengeyokaïs, mais la rage qui les anime les rend presque sourds à toute discussion. En d'autres termes, il sera extrêmement épineux d'arrêter le combat avant la fuite ou la défaite de l'une des parties. Dans tous les cas, il semble préférable que Kurigama parvienne à s'enfuir.

Si tout va bien, le camp des vampires l'emporte, et l'accord passé reste valable. Les kuei-jin n'ont plus qu'à se dépêcher de se rendre à la grotte de Maotou Shan pour y accomplir le rituel qui mettra ce Disciple hors d'atteinte de l'akuma. De plus, si les PJ se sont bien battus, l'un ou l'autre des Cathéens leur doit peut-être la vie, ce qui renforcera leurs relations amicales.

Conclusion

Ce scénario peut servir de point de départ à une série d'aventures dans l'Empire du Milieu, à présent que les PJ y sont tolérés (ni partout, ni par tout le monde, mais déjà mieux que la plupart des vampires occidentaux). Ils peuvent de plus se sentir impliqués dans la mission du wu Maotou Shan, et vouloir retrouver les autres Disciples pour les remettre en place. Ils seront alors tôt ou tard confrontés de nouveau à Kurigama, qui tâchera sans aucun doute de nuire à leur quête, et qui possède de toute façon la dernière statuette. On peut alors imaginer que celui-ci, réfugié au Japon, tente d'empêcher les Caïnites de remonter jusqu'à lui. L'enquête des vampires dans le Japon des Ténèbres, entre conseils d'administration, sociétés écrans et bars à karaoké, peut donner lieu à un certain nombre de parties.

Alexandre Malagoli
illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario Casus Belli pour

L'appel de Cthulhu



Tempus fugit

Ce scénario s'adresse à un Gardien des arcanes connaissant bien les Contrées du Rêve. Le supplément qui leur est consacré est donc pratiquement indispensable. À défaut de joueurs et d'Investigateurs habitués à la logique particulière des Contrées, des débutants peuvent faire l'affaire.

Décor et ambiance

Les personnages sont de passage à Celephaïs. Leur séjour peut être touristique, induit par un autre scénario… ou complètement involontaire. C'est l'un des avantages des Contrées : s'ils n'ont aucune bonne raison de venir visiter les terres du roi Kuranès, vous pouvez parfaitement leur dire que cette nuit-là, ils rêvent de la ville, un point c'est tout. Mais quel rêve sublime ! Celephaïs est la perle d'un Orient qui n'a jamais existé, une version des *Mille et Une Nuits* magnifiée par l'imagination débordante du roi Kuranès, son créateur et souverain.

Laissez donc nos héros découvrir la ville, ses ruelles étroites et interminables, ses bazars monumentaux où des marchands enturbannés vendent d'improbables marchandises, ses innombrables temples pavés de pierres précieuses, ses tours et ses minarets incroyablement hauts… À Celephaïs, la moindre masure prend des allures de palais. Les rares mendiants sont évidemment des princes déguisés. Les citoyens ordinaires jouissent d'un luxe inimaginable dans le monde de l'Éveil. Bien sûr, ils travaillent, mais c'est juste pour pouvoir remplir leur rôle dans les multiples aventures qui se nouent tous les jours dans la cité. La noblesse, composée de chevaliers justes et bons, partage son temps entre les joutes, le service du roi et une vie paradisiaque dans les manoirs qui entourent la ville. Lorsque l'on s'enfonce dans la vallée de l'Ooth-Nargaï, l'influence orientale s'efface peu à peu au profit de la légende arthurienne, sans jamais disparaître complètement. Après une longue marche, le voyageur arrive enfin à Cornouailles-sur-Mer, le troisième rêve de Kuranès, un village de son Angleterre natale, tout simple, avec une petite abbaye romane et un modeste palais d'été mi-gothique mi-XVII[e] siècle. C'est là que le vieux roi, lassé des splendeurs, passe l'essentiel de son temps, méditant tristement sur sa jeunesse enfuie.

Le temps ne passe pas…

De toutes les Contrées fréquentées couramment par les rêveurs, Celephaïs est la plus belle et la plus innocente. Ni la maladie, ni la mort, ni le temps n'y ont cours. Oh, le soleil s'y lève et s'y couche comme partout ailleurs ! Les belles journées d'été se succèdent, avec parfois une petite averse pour rompre la monotonie, mais les habitants de la ville ne vieillissent pas. Les enfants sont envoyés hors des frontières pour y grandir, sans quoi ils resteraient éternellement nourrissons.

Le bonheur est éternel. La douleur aussi, et cela nous amène au début de notre histoire. Il était une fois un noble chevalier qu'une belle dame repoussa. Partout ailleurs qu'à Celephaïs, le cœur brisé du chevalier aurait guéri en quelques mois. Mais ici, c'est impossible. Le temps n'existe pas, il ne peut donc pas apaiser les souffrances nées d'un amour déçu.

Le chevalier aurait pu s'exiler, mais cela l'aurait obligé à renoncer à la vue de sa bien-aimée, et il n'aurait pu le supporter. Hélas, il ne pouvait pas non plus vivre près d'elle en la sachant heureuse avec un autre – et ce pour l'éternité, le temps n'étant pas là pour changer l'amour de la belle en habitude, puis en indifférence. Le pauvre chevalier songea très sérieusement au suicide, mais lorsqu'on a l'honneur de servir le roi Kuranès, le meilleur monarque de toutes les Créations, on ne déserte pas !

Le chevalier avait un ami, un rêveur nommé Perceval, à qui il raconta son drame. Et tout dérapa. Dans le monde de l'Éveil, Perceval Stratton-White est un industriel. Depuis quelques mois, il consacre beaucoup plus de temps et d'énergie à ses explorations oniriques qu'au monde réel, et il commence à se demander lequel des deux univers est le plus important. Bref, il est en train de perdre la tête. Cela ne l'empêche pas d'être bien intentionné, et d'être désolé pour son ami le chevalier. Après avoir beaucoup réfléchi à son problème, il a trouvé une amorce de solution. Le chevalier ne voulant pas sortir du royaume pour se mesurer au temps, pourquoi ne pas amener le temps dans le royaume ?

L'Horloge naquit ce jour-là (si l'on peut dire dans un royaume où les jours ont tous tendance à se ressembler). Les débuts du projet furent modestes. À l'origine, Perceval voulait seulement construire une petite pendule pour introduire un peu de temps dans le seul domaine du chevalier. Ce fut un échec. Pas découragé pour autant, Perceval décida de construire un modèle plus grand, puis un autre…

Des problèmes logistiques apparurent bien vite. Rêver une machine exige des esprits rompus à la technologie et capables de la visualiser même dans leur sommeil (ce genre d'individus a rarement ce qu'il faut pour devenir rêveur). De plus, il faut du personnel pour l'entretenir, la réparer… Depuis quelques jours, Perceval a versé de la drogue à rêver dans la nourriture qui est servie à la cantine de son usine. Tous les ouvriers n'y sont pas sensibles, mais ceux qui passent dans les Contrées font une main d'œuvre acceptable. Restait l'encadrement, pour lequel Perceval a eu recours à son beau-frère, pharmacien à la fortune médiocre et aux scrupules inexistants. Moyennant une somme qu'il jugea fabuleuse, le pharmacien ajouta de la drogue à rêver aux médicaments qu'il vendait aux deux horlogers de son quartier.

Au moment où les Investigateurs rentrent en scène, l'Horloge est presque achevée et, cette fois, elle fonctionnera. Le temps, banni de Celephaïs, y fera une apparition fracassante. Une Celephaïs « normalisée », où le temps passerait comme sur

terre, perdrait une bonne partie de son charme. Perdu dans ses rêveries morbides, Kuranès n'a pas senti la menace. Du moins pas consciemment. À un niveau plus profond, c'est une tout autre histoire... Sans en avoir vraiment conscience, il a rêvé deux serviteurs, chargés de remonter la piste des étranges perturbations qu'il sent aux frontières de son domaine. Les modelant conformément à ses obsessions présentes, il leur a donné la forme d'un Lion et d'une Licorne héraldiques, directement modelés sur ceux qui soutiennent le blason du Royaume-Uni. Ils sont très beaux mais, même à Celephaïs, ils ne passent pas inaperçus. Cela gêne un peu pour enquêter... et les oblige à recourir à des agents autres, par exemple les personnages.

Introduction des rêveurs

Croyez-le ou non, mais nos héros sont dans une auberge, et un vieil homme vient s'asseoir à leur table pour leur proposer du travail...
Maître Uar est un caravanier peu estimé de ses pairs en raison de son avarice, mais redouté pour son sens des affaires. Aujourd'hui, son turban est légèrement de travers, sa barbe pleine de miettes, mais ses yeux brillent d'intelligence.
« On dit que vous venez de l'autre monde, n'est-ce pas ?, commence-t-il après les politesses d'usage. J'ai cru comprendre que vous autres gens de l'Éveil, vous aviez tendance à vous entraider... Si vous vous sentez d'humeur à faire une bonne action, j'ai recueilli un étranger tout comme vous l'autre jour. Je ne sais pas quoi en faire et, franchement, il m'encombre. Si vous vouliez m'en débarrasser, je vous en serai reconnaissant. » (Sa reconnaissance peut, par exemple, prendre la forme d'un voyage gratuit avec l'une de ses caravanes. Contrairement à ses habitudes, il ne marchande pas trop durement. En fait, il travaille pour le Lion et la Licorne, et il a déjà été grassement payé pour embaucher un groupe de rêveurs.)

L'homme qui ne devrait pas être là

Si les rêveurs acceptent de s'intéresser à l'affaire, maître Uar les conduit au caravansérail qui s'étend au nord de la ville. Ses marchandises, ses guides et ses animaux de bât en occupent une aile entière. Le problème du caravanier est un petit vieillard aux traits profondément marqués, avec un bouc et des sourcils hirsutes. Il est vêtu d'une blouse grise élimée, les poches pleines de pinces, de tournevis minuscules et d'outils étranges. Roulé en boule dans un coin du bureau de maître Uar, il frissonne comme s'il était au pôle alors que le climat de Celephaïs est semi-tropical. Son récit est décousu : un matin, il s'est « réveillé » dans un immense hangar souterrain, en compagnie d'autres prisonniers. Des créatures, sur la description desquelles il ne s'étend pas, servaient de contremaîtres, et elles l'ont fait travailler sur une Machine – on sent le « M » majuscule lorsqu'il en parle. Tous les ouvriers jouissaient d'une semi-liberté et, un jour où il se promenait dans le parc – il y a un grand parc à la surface – il a été attaqué et enlevé par un « monstre affreux » (le Lion serait très vexé d'être traité ainsi !). Après, ses souvenirs sont confus. Il lui semble qu'il a passé un long moment à traverser la forêt, le monstre le tenant dans sa gueule comme s'il était un chaton (sa blouse montre effectivement de grandes déchirures). Il s'est réveillé dans cette pièce. Il a perdu ses lunettes, il ne comprend rien à ce qui lui arrive, pense que c'est un affreux cauchemar, et prie de toutes ses forces pour se réveiller. Que les rêveurs pensent à lui demander ou non, ils apprendront son nom et son adresse, qu'il répète régulièrement à mi-voix pour s'assurer qu'il n'a pas complètement perdu la tête. Il s'appelle Henry Dornier, et vit à Brooklyn (ou dans n'importe quelle ville de votre choix, pourvu qu'elle ne soit pas trop éloignée du domicile des personnages).
Dornier ne se drogue pas, n'a jamais rien lu de plus pernicieux qu'une version expurgée du *Capital* et n'a jamais rencontré de sinistre lama tibétain. Bref, il n'a rien de ce qui fait d'habitude un rêveur. Ça se sent, et il vit toute l'expérience comme une très déplaisante plongée dans le délire.
Une heure ou deux après l'arrivée des personnages, il se détend subitement. Son corps devient flou, et il disparaît peu à peu. Il s'est réveillé. Uar, s'il est présent, est très impressionné par « ce tour de magie ». Les rêveurs se retrouvent avec un petit mystère à résoudre, qui passe probablement par un retour au monde réel. Peu après, leurs réveils sonnent, les rappelant à la vie de tous les jours...



Henry Dornier, horloger

Dornier vit dans un immeuble légèrement délabré, dans la partie la moins reluisante de Brooklyn. Après toutes les splendeurs de Celephaïs, le béton et les briques disjointes devraient faire un choc pénible aux Investigateurs... À moins qu'ils n'arrivent à le cueillir très tôt le matin ou en fin d'après-midi, Dornier n'est pas chez lui. N'importe quel voisin peut leur donner l'adresse de son magasin, deux rues plus haut.
En les voyant entrer dans sa modeste boutique d'horloger, Dornier devient blême. Il se souvient fort bien de « son cauchemar », et en voir débarquer une partie dans son train-train quotidien est un choc trop brutal pour lui. Il les regarde d'un air hagard, et s'écroule comme une masse derrière son comptoir. Il reprend connaissance quelques minutes plus tard. Les Investigateurs vont avoir du travail pour lui expliquer ce qui lui arrive...
Lorsqu'il aura accepté leur histoire, Dornier se déclare ravi de leur assistance. Mais il ne sait vraiment pas ce qui lui est arrivé, ni ce qu'il faisait « là-bas ». Dornier est un client geignard et, sorti de son domaine de compétence, pas très malin. La solution du mystère se trouve chez lui, sur la table de nuit. C'est une petite boîte en carton, à moitié pleine de poudre blanche. L'étiquette, manuscrite, indique « bicarbonate de soude ». Dornier en prend deux cuillerées dans un verre d'eau chaque soir avant de se coucher, pour apaiser ses digestions difficiles. Un examen attentif révèle de petits grains colorés, qui n'ont rien à faire dans une honnête boîte de médicament. L'analyse ou une expérience prudente le démontre : ils agissent comme un puissant somnifère et expédient la conscience du dormeur dans les Contrées. Les PJ n'auront probablement même pas à s'en assurer, dans la mesure où c'est la seule chose louche de toute la vie de Dornier. Ce dernier est tout étonné, il a acheté le bicarbonate à M. Klerner, le pharmacien du quartier, « un bien brave homme ».

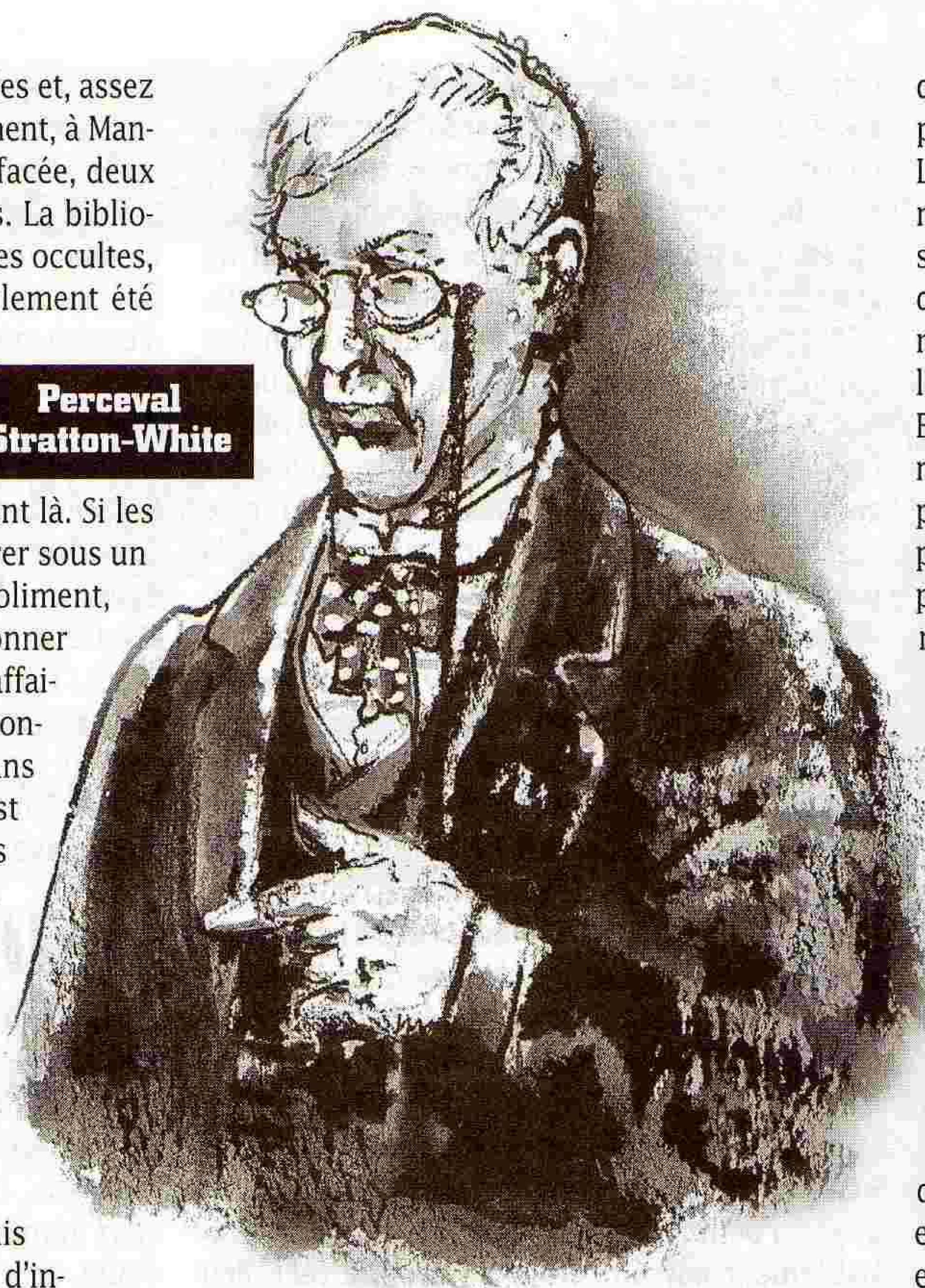
Leopold Klerner, pharmacien

L'officine de Klerner est située dans une petite rue latérale, à cinq minutes à pied de chez Dornier. Comme tous les « drugstores » de l'époque, on y trouve des médicaments, mais aussi des journaux, des sodas et diverses autres choses sans grand intérêt. Klerner est un petit homme voûté, au visage chafouin, qui se ferme comme une huître si on prononce les mots « bicarbonate » et « Dornier » dans la même phrase. Toutefois, ses mains se mettent à trembler...
Klerner sera probablement un enquiquinement majeur pour les Investigateurs. Il nie tout en bloc avec beaucoup d'aplomb. Sa boutique est sans cesse fréquentée par tous les gens du quartier, qui l'aiment bien, et il n'hésite pas à appeler à l'aide si les personnages le bousculent. Il vit au-dessus de son magasin. Réveillé par des cambrioleurs maladroits, il appelle la police. Sous son comptoir, un sachet à moitié plein d'une poudre multicolore signe sa culpabilité.
Klerner n'est pas complètement déraisonnable, mais il est borné et cupide. Si les Investigateurs parviennent à le convaincre qu'il s'est fourré dans une sale affaire – ou à lui faire assez peur – il se dégonfle. Pleurnichant d'avance sur son sort, il leur explique que sa sœur a épousé M. Stratton-White, le gros industriel du quartier. Son beau-frère est venu le voir la semaine passée avec « une proposition d'affaire ». Il a prétendu qu'il avait inventé un nouveau somnifère et qu'il voulait le tester discrètement sur les clients de Klerner. Sur deux clients précis, en fait : Henry Dornier et Gunther Apfelmeyer. Tous deux sont horlogers et fréquentent le drugstore depuis des années... Klerner a bien senti que l'histoire de Stratton-White ne tenait pas debout, mais un chèque au montant coquet a vite fait taire ses scrupules, déjà peu nombreux.

Perceval Stratton-White, industriel

La tôlerie Stratton-White se trouve au nord du quartier. C'est un immense quadrilatère de brique et de pierre sombre, où des machines de métal noir rugissent en permanence, crachant des feuilles de tôle de toutes les tailles et toutes les for-

mes. Stratton-White y passe ses journées et, assez fréquemment, ses nuits. Son appartement, à Manhattan, est occupé par une épouse effacée, deux enfants et un couple de domestiques. La bibliothèque contient un bric-à-brac de textes occultes, dont un traité d'alchimie qui a visiblement été beaucoup compulsé.


Perceval Stratton-White

Stratton-White est un quadragénaire élégant, au front légèrement dégarni, qui donne en permanence l'impression de ne pas être vraiment là. Si les Investigateurs cherchent à le rencontrer sous un prétexte quelconque, il les écoute poliment, répond à leurs questions sans se donner la peine de paraître intéressé par leur affaire. Au moment où il se prépare à les éconduire, un contremaître se précipite dans le bureau : « Monsieur le directeur, il est arrivé un accident. L'un des ouvriers s'est fait happer par une machine et a eu un bras arraché. On a prévenu le docteur, mais le temps qu'il arrive... » Si l'un des personnages est médecin, c'est le moment de se rendre utile.

Wilson, l'ouvrier, est en état de choc. Ses camarades valent à peine mieux. Apparemment, Wilson somnolait depuis le début de la matinée. Une seconde d'inattention... Stratton-White, visiblement très perturbé, met les PJ à la porte dès que ce sera humainement possible. (Une partie du groupe peut profiter de la diversion pour explorer l'usine. Une petite pièce à l'arrière des locaux techniques, abandonnée depuis des années, contient un petit athanor et les ingrédients nécessaires pour produire la drogue à rêver. Par ailleurs, au réfectoire, les salières contiennent un mélange de sel et de drogue, dans une version qui ne fait normalement effet que douze heures après l'ingestion. Wilson aimait manger très salé, et en a absorbé des doses excessives.)

L'opinion des Investigateurs devrait être faite. Rien que de très habituel, au fond : Stratton-White, sorcier maléfique, drogue de pauvres gens pour leur faire faire des choses horribles dans les Contrées du rêve. Il ne reste plus qu'à le coincer et à le faire parler... L'ennui est que Stratton-White se laisse coincer, mais ne parle pas. Lorsque les personnages commencent à lui parler des Contrées du rêve, il les accueille comme des frères perdus de vue depuis longtemps. Il refuse d'évoquer ses projets actuels, mais a de nombreux récits d'aventures à partager. Si l'entretien prend un tour déplaisant, il leur sert un verre de whisky généreusement assaisonné d'un somnifère tout à fait banal. Une fois qu'ils sont endormis, il prend une dose de drogue à rêver (il ne sait pas que l'on peut passer « naturellement » dans les Contrées, et il sera désagréablement surpris de retrouver les Investigateurs de l'autre côté). Au pire, il peut aussi se droguer sans endormir les PJ. Dans ce cas, il s'écroule. Son corps est vulnérable, mais rien de ce que les Investigateurs pourront lui faire ne le fera revenir à lui (et s'ils le tuent, son âme restera dans les Contrées). Le plus raisonnable semble être de le suivre. De même, après une entrevue infructueuse avec lui, les personnages décideront probablement d'aller le neutraliser de l'autre côté.

Acte II
Retour au rêve

Décisions

S'endormir alors qu'on a de l'adrénaline plein le sang et un abominable sorcier présumé à capturer est un exercice difficile. Des somnifères peuvent aider, mais ce n'est pas systématique.

Les rêveurs ont le choix entre les méthodes « naturelles »... ou la drogue à rêver de Perceval. S'ils utilisent les premières, ils se réveillent comme d'habitude à Celephaïs. S'ils choisissent le raccourci de la drogue, ils reprennent conscience dans l'Usine... solidement enchaînés dans une cellule. Ils sont passés dans le rêve de Perceval et cela lui donne un certain contrôle sur ce qui s'y passe. Les personnages pourront rêver que leurs chaînes disparaissent, mais c'est un processus qui prend du temps.

La fin du scénario a été rédigée en partant du principe que les rêveurs se retrouvaient à Celephaïs.

Tic, tac...

L'ambiance en ville est subtilement différente. Le soleil brille toujours, mais sa lumière est plus terne. Les habitants semblent malheureux, sans savoir exactement pourquoi. Peu après l'arrivée des rêveurs, un son nouveau commence à se faire entendre. Le battement lent, régulier et mécanique d'une horloge... Faible au début, il devient petit à petit assourdissant, et son tempo s'accélère.

Le temps vient de rattraper Celephaïs, et les effets ne sont pas beaux à voir. Des bâtiments impossibles, qui tenaient au mépris de la gravité parce qu'ils étaient figés dans l'instant de leur achèvement, commencent à se fissurer, voire à s'écrouler, tuant du même coup de nombreux passants. Beaucoup de vieillards meurent ou sont brutalement rattrapés par les infirmités du grand âge. La population, après un bref moment de perplexité, panique. La garde du palais fait ce qu'elle peut pour évacuer les zones menacées d'effondrement, mais il apparaît bien vite que c'est toute la ville qui est en danger. Tout le monde se tourne vers le roi Kuranès, mais il est dans son manoir de Cornouailles-sur-Mer, et il lui faudra un moment pour intervenir.

Où est Stratton-White ?

Les personnages peuvent prendre un moment pour enquêter sur les faits et gestes d'un rêveur correspondant à la description de l'industriel. À condition d'avoir des contacts au palais, ils entendent parler d'un « sire Perceval », qui a rendu quelques visites à Kuranès autrefois et qui vit en ville de manière semi-régulière. Il est ami avec l'un des chevaliers-gardes, messire Anorion, et passe beaucoup de temps sur ses terres.

Anorion, à cause de qui tout a commencé, n'est absolument pas au courant de l'entreprise de son ami. Pour l'heure, il est au palais des Soixante-Dix Délices, en train de diriger l'évacuation des salles intérieures. Si les rêveurs arrivent à le joindre, il leur explique brièvement que oui, Perceval est son ami, que non, il n'est pas en ville, mais probablement dans le domaine de campagne qu'il lui prête lorsqu'il est à Celephaïs.

Les personnages peuvent également, et plus simplement, aller trouver maître Uar et lui demander où il a ramassé Dornier. Petite complication, Uar est touché par le temps. Il a vieilli d'un bon demi-siècle, et est pratiquement incapable de parler. Il marmonne quelque chose à propos d'un lion et du bois des Merveilles avant de mourir de vieillesse... Le bois est le logis provisoire du Lion et de la Licorne. Ils sont contents de voir les rêveurs, prennent éventuellement le temps de leur expliquer qui ils sont, et entreprennent de les mener à l'assaut du repaire de Stratton-White (si les personnages ne les ont pas trouvés avant, ils les croiseront à l'Usine).

L'Usine

Anorion serait horrifié de découvrir ce qu'est devenu le domaine qu'il prête à Perceval. Un terril se dresse à la place de la grande pelouse, des cheminées en brique à gauche du corps de logis principal vomissent des flots de fumée, et le son du monstrueux « tic... tac » a fracassé tous les vitraux. Les ouvriers-rêveurs malgré eux sont massés devant le perron. Ils sont surveillés par une paire de gobelins qui jouent de façon menaçante avec un fouet, mais qui n'ont rien de foudres de guerre. L'arrivée d'un groupe résolu les fait fuir – au mieux, ils vont « prévenir le patron ». L'intérieur du manoir a été converti en antre de

savant fou. La salle de bal, qui occupait l'essentiel du rez-de-chaussée, abrite désormais une monumentale machine à vapeur de style baroque. Observée de près, elle semble construite de bric et de broc, d'éléments très disparates (chaque morceau a été rêvé par un ouvrier différent). Plus angoissant, elle semble respirer... De fait, elle est à moitié consciente, avec des objectifs simples. Se nourrir. Grandir. Alimenter l'Horloge. Grandir. Se nourrir. Et ainsi de suite. Pour l'instant, elle tolère les humains parce qu'elle a besoin d'eux.

Quant aux étages, ils ont tout bonnement disparu pour laisser la place au mécanisme de l'horloge. Les rêveurs peuvent voir tourner autour d'eux des rouages gros comme des roues de moulin. On accède à tout cela par des échelles branlantes et des passerelles instables. Perceval est dans la salle de contrôle, un réduit dans les combles d'où il ne contrôle rien du tout, mais observe avec un peu d'inquiétude le résultat de son travail. L'arrivée du groupe le soulage plutôt.

Que faire? La plupart des personnages sont des pragmatiques, partisans de l'action directe. Saboter le mécanisme est tentant, mais les rouages de l'Horloge pulvérisent tout ce qu'on leur jette, et la machine à vapeur, à moitié consciente, sent le danger. Elle accélère le rythme, projette des jets de vapeur brûlants, déforme l'environnement pour précipiter les rêveurs sur le tapis roulant qui déverse du charbon dans sa chaudière. À vous de décider du degré de danger qu'elle représente, selon que vous voulez ou non une fin violente. Si vous préférez une menace plus «personnelle», vous pouvez utiliser les trois ingénieurs gobelins qui vont de passerelle en passerelle armés d'énormes burettes d'huile. Ils sont très attachés à l'Horloge, et ils prennent toute tentative pour la stopper comme une agression personnelle.

Abattre Perceval est faisable mais, à ce stade, ça ne servira plus à grand-chose. Il est tout disposé à aider les personnages, mais l'Horloge ne répond plus à aucun ordre.

Il va falloir employer les grands moyens. Laissez les personnages se montrer créatifs. Rêver des modifications dans le décor est une solution, mais ils n'y penseront pas nécessairement. Gaver la machine à vapeur de charbon jusqu'à ce qu'elle explose – elle est ravie d'être alimentée, et se laisse faire avec enthousiasme – est efficace, mais dévastateur. Il faudra évacuer Perceval, les ouvriers et les gobelins.

À défaut, mettre le feu quelque part et attendre que l'Usine s'effondre est un plan efficace, mais un peu plus long.

Et puis, pour en revenir aux choses simples, jeter quelque chose de vraiment gros dans les rouages finit par bloquer le mécanisme (les gobelins sont là pour ça, si les rêveurs n'ont rien d'autre sous la main).



Kuranès

Epilogue

La justice du roi

Les rêveurs finissent par sortir du bâtiment, noirs de suie, avec Perceval et probablement un ou deux gobelins sous le bras. Sur la pelouse, le Lion et la Licorne les attendent. Un petit groupe de chevaliers est arrivé de la ville. Ils prennent livraison des coupables, et se rendent à Cornouailles-sur-Mer. Les personnages sont bien entendu conviés.

C'est une bonne occasion de rencontrer Kuranès. Son manoir est sobre, d'une sobriété qui contraste sensiblement avec les excès de Celephaïs. La bibliothèque du premier étage, où il reçoit tout le monde, est immense et froide. Le roi est impeccablement vêtu et, pour une fois, il n'a pas l'air triste. Il est furieux.

Le Lion et la Licorne lui font leur rapport par télépathie, puis c'est au tour des rêveurs de prendre la parole. Laissez-les raconter l'histoire à leur manière. Perceval, très embêté, est sommé de s'expliquer. Après avoir un peu hésité, il raconte tout. Après tout, ses motivations sont raisonnablement pures, il agissait pour aider un ami. Anorion est encore en ville mais, par la suite, il confirmera le récit de Perceval. Après avoir beaucoup hésité, Kuranès se tourne vers les rêveurs: «Je suis le juge, soupire-t-il, mais ici, nous sommes dans ma vieille Angleterre, et je me refuse à être aussi le jury. Soyez donc mes jurés. Messieurs, quel est votre verdict?» Il se place délibérément en retrait, laissant les rêveurs prendre une décision... qu'il acceptera ou non, bien entendu. Le choix logique serait le bannissement à perpétuité des domaines de Kuranès, assorti d'un petit sermon sur la responsabilité. La mort est du domaine du possible, si le groupe présente des arguments très convaincants. Et même dans ce cas, ce ne sera que la mort du corps onirique de Perceval. Son corps physique ne s'en portera pas plus mal, et aura de sérieuses raisons de se venger des personnages.

Une fois la décision prise, Kuranès renvoie tout le monde et s'attelle à la tâche monumentale qui consiste à reconstruire Celephaïs. Au bout de quelques nuits, tout est redevenu presque comme avant. L'Usine restera telle quelle, à la fois comme rappel des dangers des machines et comme monument à la folie de Perceval.

Dernière chose: le traitement n'a pas été inefficace. Lors de l'évacuation du palais, Anorion a sauvé la vie à une belle chambrière. Avant que le temps ne se fige à nouveau, l'amour aura fait son œuvre, et comme dans tout bon conte de fées, ils vivront heureux et auront beaucoup d'enfants.

Tristan Lhomme
illustration : Rolland Barthélémy

Les PNJ

Pour L'appel de Cthulhu

▶ Perceval Stratton-White, rêveur mal inspiré

Compétences utiles: Rêver 50 %, Trouver des solutions très compliquées à un problème simple 99 %, Avoir l'air mal réveillé 55 %, Paniquer lorsqu'il perd le contrôle de la situation 65 %.

▶ Le Lion et la Licorne

Prenez les caractéristiques supérieures d'un lion et d'un cheval, p. 132 et 129 des règles. Ces créatures sont intelligentes et capables de communiquer de manière limitée par télépathie.

Compétences utiles: Connaissance de l'empire britannique 99 %, Jouer au cricket (purement théorique, elles n'ont pas de mains) 85 %.

Sorts: Selon vos besoins, mais rien de violent.

▶ Les gobelins

Perceval les a importés du Monde inférieur. Ils sont laids, bêtes et méchants, et leurs caractéristiques figurent p. 96 du guide des Contrées du rêve.

Ce scénario est dédié
à tous ceux qui ont,
au cours de ces douze dernières années,
joué et aimé l'un de mes scénarios.
Merci à tous.
Bonne continuation.
Ne laissez pas la flamme s'éteindre !

Un scénario Casus Belli pour



Lyonesse

Tant va la soule par vaux qu'à la fin...



Ce scénario est prévu pour trois à six joueurs de tous niveaux, incarnant des personnages débutants, tous de basse condition, de jeunes villageois très motivés pour défendre les couleurs de leur bourgade. Le meneur de jeu peut être débutant ou expérimenté.

À propos de la soule

Ce jeu, réservé aux gens du commun, voit s'affronter deux équipes pour la possession d'une balle de cuir. Le but est de rapporter cette balle dans un lieu défini au préalable, qui peut être un endroit précis (cercle de pierres, maison, pré) ou une simple limite (ruisseau, lisière, chemin). La balle est une enveloppe de cuir épais bourrée de paille, pesant entre 4 et 6 livres, et de la taille d'une tête humaine. Le tout est vaguement sphérique et se nomme «éteuf». Le nombre de participants est variable et peut s'élever à plus de 200 joueurs. Le terrain de jeu n'a pas de surface définie, il peut s'étendre sur toute une région ou être ramené à la portion congrue d'un simple champ. La soule est pratiquée dans les villages, mais les parties les plus palpitantes sont celles qui opposent des bourgs ou des régions entières. Les enjeux sont alors importants et la victoire prestigieuse. Dans tous les cas, la soule est synonyme de fête, de chants et de boissons... mais aussi de règlements de comptes. Car la soule est un jeu rude qui ne possède qu'une seule règle stricte : interdiction d'user d'une arme. Sinon, tous les coups sont permis, sur le porteur de l'éteuf, sur les adversaires ou même sur les membres de sa propre équipe. S'il n'est pas rare de compter des blessés à la fin d'une partie, les meurtres sont rares et sévèrement punis par les seigneurs locaux.

La situation

L'histoire se déroule en Lyonesse, dans le duché de Glyvern Ware, à l'ouest de la voie d'Icnield. Deux villages situés en bordure de Tantrevalles s'affrontent depuis des lustres dans une compétition annuelle de soule. Le but est d'amener l'éteuf depuis l'un des villages jusqu'à un cercle de pierres tracé à proximité de l'autre. La bourgade qui accueille le but est toujours la perdante de l'année précédente. Elle doit de surcroît organiser le banquet de fin de partie pour la population des deux localités. Si tout se passe dans la joie et la bonne humeur, la dégustation massive d'alcool durant toute la fête aidant beaucoup, il reste néanmoins un zeste d'amertume dans le cœur des perdants qui doivent patienter une année entière avant de pouvoir effacer l'affront.

> « Pour faire la soule,
> faut vigousse paire de guimbes,
> bras sûr et dure caboche ben pleine. »
> *Dicton populaire de Jaunebuis*

Cela fait sept années consécutives que les hommes d'Artembol mettent la pâtée à ceux de Jaunebuis, ce qui, outre le fait de peser lourdement sur les finances du village, est insupportable pour l'ego des joueurs. Il a donc été décidé qu'il n'y aurait pas de huitième défaite. Pour ce faire, Urban Trois-Arbres, édile de Jaunebuis et meilleur bûcheron de la région, a sélectionné les hommes les plus forts et les plus rapides de son village, n'hésitant pas à compléter son effectif de trente joueurs par quelques jeunes dont c'est la première participation (les personnages). Les membres de l'équipe sont sur des charbons ardents, les recommandations des anciens résonnent dans les oreilles des néophytes, et tout le monde, joueurs comme spectateurs, lève le coude pour tromper l'attente. Cette année est d'autant plus importante que les villageois d'Artembol, sûrs de leur future victoire, ont invité le duc Uls de Glyvern Ware à assister à la partie. Évidemment ce dernier n'est pas venu, mais il a envoyé une délégation d'hommes d'armes ainsi qu'un héraut pour le représenter. C'est lui qui aura l'insigne honneur de déclencher les hostilités.

Nous sommes au milieu de la matinée du quatrième jour de samhaig, le soleil brille au-dessus du champ de départ situé à quelques pas au sud d'Artembol. Les spectateurs, c'est-à-dire les habitants des deux villages ne participant pas au jeu, sont regroupés près des tentes où des tonneaux ont été mis en perce. Un verre à la main, il peuvent voir les joueurs des deux équipes se faire face. Sur les deux lignes distantes d'une centaine de pas, les souleurs se jaugent, le mollet frémissant, la mâchoire contractée, mais gardent un œil avide sur la calotte beige de l'éteuf émergeant des herbes folles. La tension est à son comble...

Synopsis

La partie de soule doit être gagnée par ceux de Jaunebuis, et ce, à tout prix. Alors lorsque l'éteuf termine sa course à l'intérieur de la forêt de Tantrevalles, il faut bien que quelqu'un aille le chercher... Ce sera l'occasion pour les personnages de briller aux yeux de leurs voisins d'une part, mais aussi de faire des rencontres extraordinaires. En effet, l'éteuf ira atterrir entre les mains d'un groupe de nymphes mutines qui, dérangées dans leurs occupations par un groupe de joueurs adverses, l'enverra au loin, toujours plus profond dans la forêt. La balle rebondira à proximité d'un troll assez myope pour la confondre avec une truffe d'eau. Ce dernier, chargé de préparer un pantagruélique repas pour son ogre de maître, regagnera la demeure seigneuriale avec l'éteuf dans ses

bagages. Les personnages devront intervenir avant que la balle ne finisse dans l'assiette du seigneur des lieux et trouveront peut-être une aide bienvenue – mais éphémère – dans la personne d'un chevalier errant prêt à occire l'ogre. Si tout va bien, nos héros pourront récupérer l'éteuf et la déposer victorieusement dans le cercle de pierres, malgré les dernières défenses des hommes d'Artembol.

Thème et ton

Ce scénario est très rapide et doit tenir les joueurs en haleine de bout en bout. Ce n'est pas vraiment une course contre la montre, mais plutôt une course d'obstacles, de plus en plus difficiles, que devront franchir les personnages, avec pour seule récompense une volée de tapes dans le dos de la part de leurs aînés et le droit de se pavaner une pleine année devant les perdants.

L'histoire propose une série de rencontres avec des êtres fées, plutôt agréables au début, qui révéleront ensuite une facette moins engageante et beaucoup plus terre-à-terre des hafelins.

Le début de la partie

La trompe du héraut émet un son long et retentissant, et les deux formations se jettent l'une sur l'autre. Les hommes les plus rapides d'Artembol dépassent l'éteuf et se précipitent pour bloquer les villageois de Jaunebuis pendant que les costauds de leur deuxième ligne s'emparent de la balle et tentent de l'éloigner des mains de leurs adversaires. S'ensuivent une série de mêlées, de courses, avec ou sans l'éteuf, d'attroupements, de débuts de bagarres et de passes plus ou moins hasardeuses. Durant tout ce passage, essentiellement narratif, la participation des personnages se résume à faire de leur mieux sans jamais toucher la balle. D'ailleurs la partie est plutôt mal engagée pour leur camp puisque les joueurs d'Artembol – sans vraiment progresser significativement vers le but – monopolisent l'éteuf et se rapprochent dangereusement de la ligne sombre de Tantrevalles. Les joueurs de Jaunebuis ont comme priorité d'empêcher la balle d'arriver dans les bras musculeux de Titin, un colosse d'une force exceptionnelle et la vedette de l'équipe adverse. Si jamais il s'empare de l'éteuf, il sera très dur de la lui reprendre et la partie risque, une nouvelle fois, de tourner à l'avantage du village du nord.

C'est au sortir d'une mêlée qui regroupait pratiquement l'ensemble des joueurs que l'éteuf atterrit dans les bras de Marcolin, un autre novice de Jaunebuis. Ce dernier, grisé par l'excitation du jeu, la pression des adversaires qui le prennent en chasse et l'alcool ingurgité avant la partie, file droit devant lui et s'enfonce résolument dans une région touffue de la Grande Forêt. Peu de souleurs lui emboîtent le pas, la crainte des êtres fées surpassant l'envie de bien faire. Quelques-uns des gars d'Artembol et peut-être des personnages se décident à passer outre.

S'ils suivent leur coéquipier, précédés de peu par leurs adversaires, ils finiront par se retrouver avec ces derniers dans une petite clairière bien au-delà des cent pas dévolus aux humains. Cela peut être un bon moment pour une distribution de châtaignes, à l'écart des regards indiscrets (il y a deux Artembolois de moins que les personnages). En tous cas, pas trace de Marcolin dans les environs. En revenant sur leurs pas et en étant très attentifs, ils peuvent remarquer le passage de quelqu'un, perpendiculairement au premier chemin emprunté (jet de Sens complexe). En suivant cette nouvelle piste, on arrive au bout de quelques instants auprès du corps inanimé de Marcolin, sans éteuf visible dans les parages. Une fois réveillé, il raconte ce qu'il s'est passé.

Si les personnages restent à l'extérieur de Tantrevalles, ils entendront les réclamations des joueurs d'Artembol criant à la tricherie. Ils affirment, entre autres, que les Jaunebuissants ont usé de ce stratagème pour éviter une nouvelle défaite, que la forêt n'a jamais été utilisée comme terrain, qu'elle est hors jeu et que l'équipe du sud doit être déclarée perdante. Pendant ces vives discussions, des stratégies se mettent en place pour essayer de récupérer l'éteuf ; des groupes des deux équipes sont envoyés directement au cercle de pierres pour intercepter ou protéger le porteur ; les plus courageux des participants se proposent de retourner dans Tantrevalles et les derniers, parmi lesquels on retrouve les personnages, sont employés à patrouiller à l'orée du bois pour repérer la balle. Un bon moment passe avant que Marcolin ne ressorte des fourrés, à proximité des personnages, chancelant et sans l'éteuf. Après avoir bu une bonne rasade, il explique ce qu'il s'est passé.

« Ben voilà, quand j'ai chopé c't'éteuf, j'ai point trop réfléchi et j'ai couru tout droit, dira Marcolin. J'ai bien vu que des furieux m'talonnaient, alors j'ai plongé dans un buisson et j'les ai tous laissé passer. Pis j'suis r'parti vers le sud en trottinant. C'est là qu'j'ai entendu comme un rire, alors j'me suis retourné et j'ai dû cogner ma tête contre une branche, alors j'me souviens plus d'la suite. »

Rencontre avec les nymphes

Les personnages sont seuls avec Marcolin, qui a eu assez d'émotions pour la journée et refuse de se balader plus longtemps sous les arbres de Tantevalles. Nos héros ont donc la part belle pour frapper un grand coup et se couvrir de gloire en récupérant l'éteuf. Suivant les indications de leur coéquipier, ils peuvent repérer des traces menues dans le sous-bois (jet de Sens/chasse très difficile). En explorant les alentours, les personnages doivent finalement entendre à leur tour des rires et des petits cris. Une approche discrète les mène à la lisière d'une clairière au sommet d'une colline. La scène est paradisiaque. L'herbe est très verte, une petite source glougloute entre des rochers, le soleil éclaire l'ensemble de ses chauds rayons et au centre de l'espace dégagé s'ébattent six créatures, toutes de la taille d'un petit enfant. Trois d'entre elles sont de magnifiques jeunes filles, aux lèvres gourmandes et aux longs cheveux, avec des seins menus mais audacieux, des cuisses fermes aux galbes parfaits et un visage d'une indicible beauté. Elles portent pour tout vêtement un collier de fleurs et un bandeau d'argent dans les cheveux. Les trois autres ont un visage bronzé et rusé, de petites cornes sur le front, les membres inférieurs recouverts d'une grossière fourrure (jets de Tradition orale moyen : ce sont des nymphes et des faunes). Les faunes se passent à la vitesse de l'éclair une balle de cuir remplie de paille, alors que les filles essayent de l'attraper en riant.

Une arrivée courtoise et timide est de mise pour ne pas effrayer les hafelins et pouvoir engager une conversation polie. Il paraît assez vite clair que les faunes n'ont aucune envie de donner la balle avec laquelle ils s'amusent bien, alors que les dryades sont prêtes à la rendre en échange d'une séance de chatouilles derrière le bosquet avec le plus beau représentant humain du groupe. Il est impossible de récupérer l'éteuf physiquement, car les faunes se lancent la balle de manière bien trop rapide et précise, n'hésitant pas à employer des trajectoires courbes afin d'empêcher toute interception. Il n'est pas nécessaire de faire perdurer cette rencontre, qui doit garder une couleur irréelle et magique.

Alors qu'un personnage court désespérément après l'éteuf ou qu'un autre se voit déjà retirer ses chausses par des mains très peu farouches, un troupeau de joueurs, principalement formé d'Artembolois, déboule avec fracas dans la clairière, brisant le charme. La réaction des être fées ne se fait pas attendre et les mordets se mettent à pleuvoir sur les nouveaux arrivants (démangeaison, aveuglement passager, croissance accélérée de la pilosité, etc.). Le faune qui avait la balle s'en débarrasse d'un long botté en direction du cœur de Tantrevalles, afin d'avoir les mains libres pour s'amuser avec les jouets fraîchement débarqués. C'est l'occasion pour les personnages de disparaître en douce et de se remettre en chasse de l'éteuf.

... se perd

Le troll Amédéon

En suivant la trajectoire de la balle, les personnages descendent la colline pour arriver auprès du petit cours d'eau qui en tapisse le fond. À nouveau, aucun éteuf n'est visible dans le coin : il a certainement dû tomber dans le ruisseau et être emporté par le courant. Forts de cette constatation, ils peuvent distinguer l'objet de leur convoitise quelques centaines de pas en aval. Malheureusement, ils ne sont pas seuls. Il assistent, à une distance raisonnable, à la cueillette de leur éteuf par un troll qui le pose soigneusement dans un panier d'osier. Pas très grand, mais au moins aussi large que haut, il est vêtu d'un pantalon et d'une veste ajustée couleur tabac, d'un chapeau conique incliné sur le côté et d'une paire de bottes noires. À sa ceinture pend un large poignard recourbé, particulièrement dissuasif. Non loin de lui, sur une sente ombragée, attend une charrette à deux roues, chargée de jarres et de sacs emplis de victuailles. Le troll cale son panier d'osier sur un chapelet de saucisses et commence à tirer l'attelage à la force de ses grands bras en direction de la demeure de son maître.



Le troll Amadéon

Amadéon n'est pas un mauvais bougre, et ne cherche pas à faire de mal aux personnages si ceux-ci l'abordent pour discuter. Par contre, il se montre intraitable sur la légitimité de la possession de ce qu'il appelle une truffe d'eau, qui doit servir à relever la sauce d'un des plats du souper de son maître, l'ogre Carabara. Il va sans dire que le troll veille jalousement sur sa cargaison et empêche quiconque d'y poser la main. Si, dans leurs maladroites tentatives pour s'emparer de l'éteuf, un ou plusieurs personnages tombent sous sa patte, il n'est pas impossible qu'après les avoir assommés et ligotés, Amédéon ne les relègue au fond de la charrette pour plus tard les apprêter en entremets de choix.
Après quelques instants de marche, la sente débouche devant une immense tour en pierres de taille, avec une grande porte de chêne à deux battants : la résidence de l'ogre Carabara. Il est assez difficile de déterminer le nombre d'étages depuis l'extérieur, tant les fenêtres semblent hautes. Toute une partie de la base de la tour a été dégagée pour laisser la place à un joli potager bien entretenu. Sans plus de protocole, le troll franchit la porte en tirant sa charrette et la referme derrière lui.
La demeure de Carabara possède les quelques aménagements nécessaires à l'hébergement d'un être d'une telle taille. Les portes gigantesques, les larges couloirs sonores et le mobilier disproportionné en sont les éléments les plus marquants. Le rez-de-chaussée abrite pour l'essentiel la cuisine et ses nombreuses dépendances, au premier étage se trouve la vaste salle de banquet avec sa table immense et son unique siège démesuré. De prestigieux trophées – empruntés à des chevaliers téméraires – embellissent cette lugubre salle. Cet étage compte également une multitude de petites remises où sont entassés matériel, harnachements et habits laissés là par les convives ayant égayé le repas de l'ogre. Au deuxième et dernier étage, les plus hardis peuvent découvrir une poignée de chambres, toutes laissées à l'abandon sauf une, où se repose l'ogre après ses fastueuses ripailles. Autant dire que le lit de Carabara est à la mesure du personnage. D'ailleurs, les coffres qui constituent le reste du mobilier le sont également : il faut bien trois paires de bras vigoureux pour en soulever le couvercle. C'est dans cette pièce qu'est retenue dans une cage pendue au plafond Méaline, la fabuleuse corneille de Carabara, qui parle dix langues, annonce le temps qu'il va faire et gagne des fortunes aux dés. La tour possède la particularité d'avoir des cheminées surmontées d'un long panache blanc, et ce quelles que soient l'heure ou la saison.

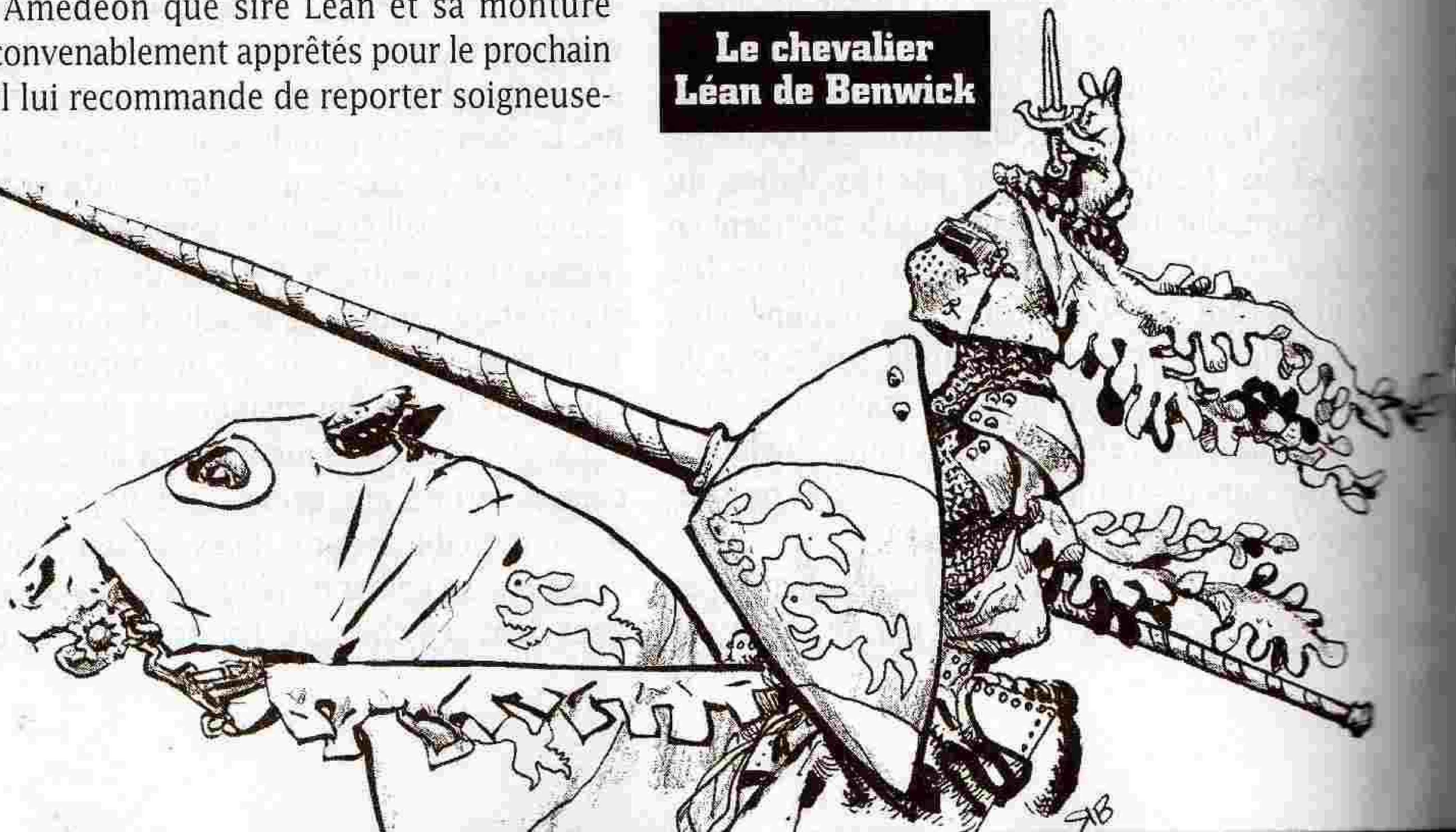
L'ogre et le chevalier

Les personnages se voient donc plantés à quelques pas de l'entrée close de la tour. Ils ne doivent pas être enchantés à l'idée de rentrer dans la demeure d'un ogre, surtout par effraction. Heureusement, ils ne tardent pas à se faire surprendre par un chevalier en armure monté sur un cheval bai. Il s'agit de sire Léan de Benwick – troisième fils de sire Blahan – chevalier d'Armorique venu de loin pour mettre fin à la vie de l'ogre Carabara. Après un échange courtois d'informations, ayant trait au maître des lieux ainsi qu'aux motivations des personnages, le chevalier, très sûr de lui, affirme que leurs problèmes sont résolus puisqu'une fois l'ogre occis, il n'y aura plus rien pour les empêcher de récupérer leur balle.
Sur ce, il s'avance vers la porte le torse bombé, frappe du pommeau de son épée et exige en hurlant de «voir le misérable qui se prétend seigneur de cette tour!». La réponse ne se fait pas attendre et c'est Carabara lui-même qui surgit de derrière l'imposant portail. Sire Léan lance son défi dans les règles de l'art et part se placer à une trentaine de pas de l'ogre, visière fermée et lance abaissée, prêt à charger. Flegmatique, Carabara prend une énorme hache à l'intérieur de la maison et va se poster à l'autre bout de son jardin. Le chevalier s'élance, la hache tombe et le cheval s'écroule, à moitié coupé en deux par la violence du coup. Que dire du pauvre Léan, dont la belle armure a volé en éclats au moment de l'impact ? Impassible, l'ogre s'en retourne à l'intérieur en demandant à Amédéon que sire Léan et sa monture soient convenablement apprêtés pour le prochain repas. Il lui recommande de reporter soigneusement les armes et le défi dans les registres et de ne pas maltraiter l'ail durant la cuisson. Le troll acquiesce à toute les demandes en précisant qu'il a su dénicher dans le ruisseau une magnifique truffe d'eau qui saura rehausser le goût de ce piteux adversaire.
L'effort du chevalier a donc été vain, mais il joue un double rôle : premièrement, il montre aux inconscients qu'il faut faire attention avec les hafelins, et deuxièmement, il offre l'occasion aux personnages de s'introduire dans la tour durant le bref combat, puisque la porte reste ouverte.

La récupération de l'éteuf

Une fois à l'intérieur, les souleurs vont devoir errer discrètement, car une rencontre fortuite avec l'ogre ne serait en aucun cas favorable à leur destinée. En effet, discuter avec Carabara de la restitution d'un élément primordial dans la composition d'un repas revient à lui proposer une denrée aussi goûteuse, à savoir l'un des personnages. Un des moyens de le convaincre est de lui démontrer qu'il y a erreur sur la marchandise et que ce n'est pas une truffe d'eau, mais uniquement une poche de cuir pleine de foin. Pour cela, il faut avoir au préalable déniché l'éteuf, ce qui nécessite une exploration minutieuse de la cuisine.
Celle-ci est l'endroit le plus intéressant de la demeure. Vaste – elle paraît même plus grande que ce que l'on estimerait de l'extérieur – et complète, elle se compose d'une série de pièces disposées en enfilade, séparées parfois par une simple tenture grasse, parfois par une porte un peu plus lourde. Chaque pièce a sa fonction. L'une sert de souillarde où sont lavés les plats, chaudrons et autres récipients. Une autre accueille de grands âtres ronflants où grésillent des broches et où cuisent des bouillons épais dans des marmites pansues. Une autre encore – la plus lugubre – sert d'abattoir et de remise pour les déchets carnés. Plus loin, une pièce contient les fours où dorent de succulents pâtés et de délicieuses tartes. Sans parler de la cave bien fraîche, du cellier et des salles qui ne servent qu'à entreposer denrées et matières premières, épices et accompagnements, vins et boissons doucereuses...
Amédéon, maître queux au service de Carabara, règne sur cet univers et sur ses deux autres occupants, Pénem et Revaut, deux grouillots faméliques, lâches et serviles, autrefois humains, mais

Le chevalier Léan de Benwick



maintenant complètement indifférents à ce qui se passe hors de la cuisine et du potager, et par conséquent totalement insensibles au sort des personnages et de leur balle.

L'éteuf – ou plutôt la truffe d'eau – se trouve quelque part dans cette fabrique à mets ; peut-être sous le lourd couvercle d'une marmite ; dans un four, enrobée de pâte qui deviendra croustillante ; ou pire encore, servant de farce à un énorme chapon embroché dans un âtre. Une chose est sûre : elle n'est plus sur la charrette négligemment abandonnée près de l'entrée. La cuisine regorge d'endroits où se dissimuler, ce qui permet aux personnages d'enquêter dans ce monde clos à l'insu de ses habitants. Leurs déambulations ne tarderont pas à provoquer des chassés-croisés et des malentendus entre les cuisiniers : qui a déplacé tel chaudron ou qui a oublié de refermer la porte du four ? Prudence, vigilance et discrétion doivent être les maîtres mots des intrus s'ils ne veulent pas finir dans un court-bouillon accompagnés de carottes et de navets.

La victoire

Une fois l'éteuf récupéré et la tour quittée – peut-être précipitamment – les souleurs de Jaunebuis doivent encore franchir le dernier rideau défensif mis en place par ceux d'Artembol. Il faut bien dire que depuis tout ce temps, il s'est remarquablement relâché. Seuls les plus fanatiques (mais pas forcément les moins avinés) montent encore une garde d'apparat. Libre aux joueurs de mettre en place une stratégie pour amener la balle au centre du cercle. Il est possible qu'ils soient poursuivis par Carabara jusqu'à la lisière de la forêt. La simple apparition de l'ogre démantèlerait le plus rigoureux des systèmes de défense. Si jamais les personnages arrivent finalement à remporter la première victoire depuis huit ans, ils seront fêtés en héros, chantés pendant le banquet du soir et intégrés d'office dans l'équipe de l'année prochaine. Mais après de telles rencontres, qui sait si nos valeureux villageois n'auront pas envie de vivre d'autres aventures...

Jean-Christophe Morand et Didier Salzmann
illustration : Rolland Barthélémy



Les PNJ

Pour Lyonesse

▶ Les personnages des joueurs

Ce sont tous des villageois de Jaunebuis de moins de 21 ans, ayant chacun une motivation particulière pour gagner cette partie (épater une promise, prendre une revanche, assurer une situation intéressante. .).

▶ Urban Trois-Arbres

«Y s'fait vieux, et son démarrage en pâtit, mais c'est encore un solide gaillard, l'Urban. . »
– Jehan, laboureur de Jaunebuis.

Bientôt la cinquantaine, fortement charpenté et très barbu, Urban Trois-Arbres est l'un des hommes les plus respectés de Jaunebuis. Maître bûcheron – il doit son surnom à une journée durant laquelle il a abattu seul trois chênes plusieurs fois centenaires – il est également le capitaine de l'équipe de soule. C'est lui qui recrute les joueurs et décide des tactiques en se basant sur son expérience d'ancienne gloire locale : il est le dernier à avoir porté Jaunebuis à la victoire.

▶ Marcolin

«Un vrai chien fou, çui-là, pas comme son père. . »
– Lakin, un ancien du village.

Marcolin est le fils du meunier de Jaunebuis, et n'a pas du tout envie de suivre les traces de son père. Malgré ses dix-sept printemps, il est impatient de participer à la partie de soule annuelle et de démontrer ce qu'il sait faire. Petit et vif, il est prêt à courir, à sauter et même, s'il le faut, à donner des coups.

▶ Titin

«Éteuf. . éteuf. . éteuf. . »
– Propos de Titin lui-même, trois jours avant la rencontre.

Titin est très grand, très fort et pas méchant pour deux sous. Il approche de la trentaine et est la pièce maîtresse de l'équipe d'Artembol. Il faut dire que depuis qu'il a été en âge de comprendre les règles du jeu, son village n'a plus perdu.
Aptitudes : Force d10, Résistance d10.

▶ Les souleurs

Ce sont des hommes normaux (d4 partout), avec régulièrement 1d6 ou 1d8 en Force, en Mouvement ou en Résistance.

▶ Léan de Benwick

«D'accord il est un peu prétentieux, mais tellement joli garçon. . »
– Dame Fricige d'Armorique.

Sire Léan de Benwick a traversé le golfe Cantabrique pour venir défier tous les ogres de Tantrevalles et ramener leur têtes à son suzerain. Il commence sa quête avec Carabara dont il a entendu parler au port de Bulmer Skeme. Il est équipé d'un harnois de mailles rutilant, d'une longue épée au côté et d'une grande lance. Il porte avec assurance, à la limite même de l'insolence, ses couleurs : deux lapins d'or sur un fond d'azur. Il a à peine vingt-cinq ans, les cheveux roux et une moustache taillée avec soin.

Ses aptitudes n'ont pas d'importance pour le scénario.

▶ Amédéon

«Pendant que les lardons reviennent dans le saindoux, prépare donc une sauce au beurre. . »
– Carabara à son cuisinier.

Amédéon est immédiatement désigné par sa corpulence, sa laideur et la teinte grise de sa peau comme un troll. Néanmoins, il présente deux particularités qui le différencient du reste de ses congénères. D'abord, il est complètement myope. Cette déficience ne l'indispose que très peu, car il a développé un odorat subtil et une ouïe particulièrement fine. Ensuite, il n'est absolument pas torturé par les désirs charnels et ne succombe qu'aux seuls péchés de bonne chère, qu'il assouvit avec un art consommé dans sa prodigieuse cuisine.

▶ Carabara

«Il faudrait que l'on aille trouver Carabara.
– Mmm, son cuisinier met toujours trop d'ail. . »
– Pism à Pasm, deux des têtes de l'ogre Throop.

Haut de plus de douze pieds pour un poids que la politesse exige de garder secret, Carabara est très impressionnant. C'est un être qui – même s'il ne refuse jamais une visite – aime la solitude. Il ne fait donc aucun effort d'esthétisme et porte invariablement une paire de grosses bottes, des chausses rapiécées, une chemise qui fut jaune en son temps et une veste de cuir élimée.
Il partage la totalité de son temps entre trois activités.
1) La réception de ses hôtes, invités ou non, qu'il reçoit avec force gestes appuyés et affectueux. .
2) La dégustation de ces mêmes hôtes si généreusement accueillis et si divinement cuisinés par Amédéon. .
3) La digestion du plantureux repas qu'il favorise par un sommeil sain dont le moindre trouble provoque chez lui de noires colères.

▶ Les dryades, les faunes, le troll et l'ogre

Voir le tableau des aptitudes des créatures, p. 379 des règles.

▶ Pénem et Revaut

«Touille donc, fainéant de Revaut !
– Et toi, pétris mieux, Pénem le mou ! »
– Dialogue relevé entre les deux gâte-sauces.

Pénem et Revaut sont deux parfaites incarnations de la lâcheté, de l'envie, de l'insignifiance et de la mesquinerie crasse. Ils partagent également les mêmes attributs physiques : maigreur, laideur, aigreur. Mais ils sont propres car Amédéon ne supporte pas les odeurs corporelles trop insistantes, et d'une servilité à toute épreuve !

Aptitude : Cuisine 1d8

Un scénario Grand Écran Casus Belli pour

BaSIC/Enigma





Pour MJ sachant improviser et quatre ou cinq enquêteurs attentifs. Le hors-série n° 19 ou à « L'appel de Cthulhu »
Le n° 110 peut être utile pour des précisions sur l'agence Ward & Blackmoor.



Avertissement

Ce scénario est une course-poursuite en Europe après le futur assassin du pape. La rapidité d'enquête des PJ conditionnera la réussite de leur mission. Si vous le jugez utile, prévenez-les une fois, et une seule, que le timing est important.
Le sujet fait peu intervenir le surnaturel. Toutefois, un leitmotiv pourra servir de fil rouge aux PJ : le comportement irrationnel des chiens au passage de l'être semi-mort qui est au cœur du scénario.
Mélangeant réalité et fiction, personnages inventés et réels, faits historiques ou imaginaires, l'enquête s'intéresse à cette inquiétante institution catholique qu'est l'Opus Dei.
Bien sûr, toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existé serait fortuite, etc.

Le voyage nouveau et édifiant de J. Escrivá

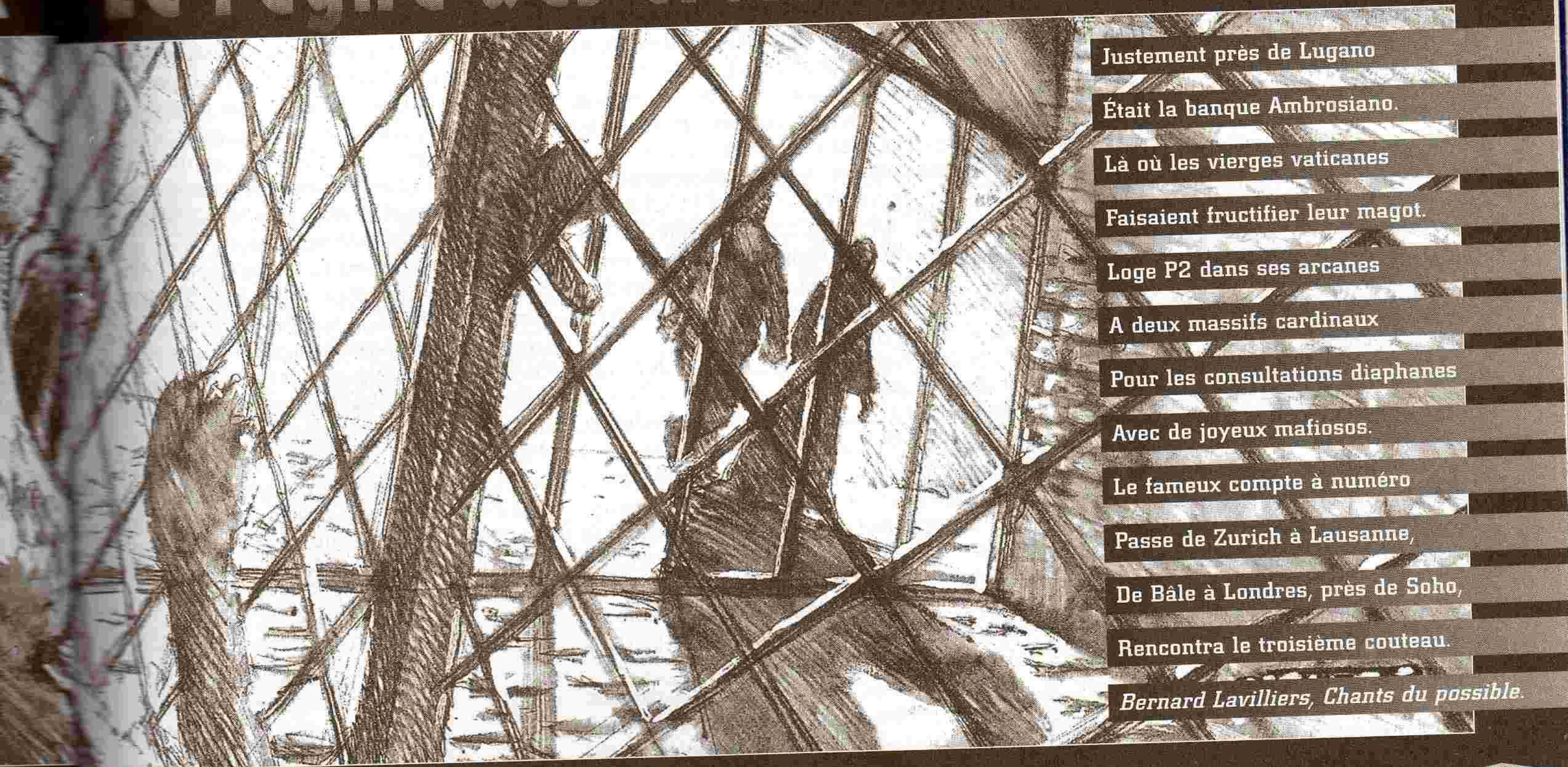
Ce chapitre décrit la chronologie détaillée des événements telle qu'elle se déroule sans aucune intervention des PJ. Leurs actions peuvent, espérons-le, la modifier. On peut aussi se référer aux faits et gestes des trois personnages principaux, détaillés dans l'encadré *Chronologie* p. 56.

Pampelune

Josemaría Escrivá de Balaguer y Albas est le fondateur de l'Opus Dei, un lobby catholique intégriste favorisé par le Vatican (voir les encadrés *El Padre* p.54 et *OD* p.55). Il est décédé à Rome le 26 juin 1975. Or il y a neuf jours, à 14h15, et pour une raison qui restera inconnue, il s'est réincarné dans le corps d'un simple curé de campagne espagnol, le père Cristobal, venu en pèlerinage au mausolée qui lui est consacré à Pampelune.
Après une courte syncope, Escrivá-Cristobal quitte les lieux et erre en ville en proie au délire. Au cours de la nuit, il commence à intégrer sa seconde personnalité. Il retourne à l'hôtel *Las Ramblas* à 6h30 du matin, sale, hagard et les bras chargés de journaux qu'il se met à compulser frénétiquement pour se faire une idée de l'état du monde depuis sa mort. La personnalité de Cristobal se met définitivement en sommeil.
Le lendemain, il se rend à la médiathèque de l'université de Navarre et y passe la journée. Après une nouvelle nuit d'insomnie, son cerveau malade arrive à cette conclusion : pendant ses vingt-trois années d'absence, et malgré le soutien actif du Vatican, son Œuvre n'a pas acquis la place qu'elle mérite. Bien que Jean-Paul II l'ait abondamment favorisée, l'esprit dérangé d'Escrivá met tout de même la responsabilité de cet échec sur le « libéralisme » du Saint-Père. N'est-ce pas un pape venu d'un pays communiste ? Escrivá décide donc de l'éliminer physiquement pour mettre à sa place l'actuel numéro deux du Vatican, le cardinal opusdeiste Ramirez Solada, camerlingue de la sainte Église romaine (1).
Pour assassiner le pape, il a besoin d'une audience privée avec lui ; il compte obtenir ce rendez-vous grâce à une lettre manuscrite compromettante, datée de 1964, d'un certain Karol Wojtyla, alors archevêque de Cracovie et futur Jean-Paul II. Cette missive, férocement anticommuniste, est adressée à Escrivá et lui propose en termes clairs un appui inconditionnel, voire un statut privilégié

1 – Les deux cardinaux camerlingues s'occupent, l'un de l'administration temporelle de l'Église, l'autre de la gestion de ses biens.

Le règne des troisièmes couteaux



de « Casus Belli » est indispensable pour les règles de BaSIC et l'univers d'Enigma. Moyennant quelques contorsions, ce scénario est adaptable à « Conspiracy X » (avec ou sans Delta Green).

de prélature personnelle, si l'Opus Dei soutient son ascension vers la papauté. Wojtyla y fait aussi montre d'une ferveur intégriste proche du fanatisme de l'Inquisition.

La première étape de son plan mène Escrivá au musée El Padre, le jour même. Il pense y trouver un couple de statuettes en pierre qu'il aimait particulièrement et dont l'une contient, dans une cache, la lettre en question. Hélas, il apprend qu'elles appartiennent désormais à un antiquaire suisse du nom de Schliebnitz, qui les a gardées pour lui après avoir géré la répartition de l'héritage du Fondateur.

Le lendemain matin, Escrivá appelle donc, pour obtenir les moyens logistiques qui lui manquent, un des responsables parisiens de l'OD : René de Langlade. Il se fait passer sans mal pour un responsable opusdeiste et, devant les hésitations de De Langlade, finit par le menacer de révéler quelques secrets douteux le concernant. Il obtient ainsi, sans rien lui dire de son projet, que de Langlade lui envoie un homme à tout faire, armé et porteur d'une mallette contenant 30 000 F.

Le lendemain, à 11 h40, Loïc Cervier, le sbire de De Langlade, arrive à la gare San Jorge de Pampelune. Ce géant albinos, un peu frustre, est d'une intelligence limitée. Cristobal lui ayant expliqué son plan, Cervier se sent investi d'une mission divine rédemptrice et se voue corps et âme à son nouveau maître.

À compter de cet instant, plus rien ne peut arrêter le duo dans l'exécution de leur mission… hormis la mort.

Genève

Les deux hommes prennent la journée pour organiser leur voyage. Dès le lendemain matin, ils quittent Pampelune pour Genève où ils descendent à l'hôtel *Concordia*, chambre 215. Ils passent la journée à tenter de joindre Schliebnitz, en déplacement à Zurich. Le lendemain matin enfin, l'antiquaire est joint et un rendez-vous est pris à son domicile pour 20 h30.

À l'heure dite, Cristobal se présente comme Escrivá, décrit la statuette de saint Thomas d'Aquin qui l'intéresse et exige qu'on la lui restitue. L'antiquaire, le prenant pour un fou, tente d'appeler la police. Cervier le ceinture, l'entraîne dans la salle de bains et le torture sous l'œil glacé d'Escrivá. Une demi-heure plus tard, Schliebnitz révèle qu'il a offert la statuette il y a quatre jours à son ami Alberto Calvo, de passage à Genève et que ce dernier est actuellement à Londres pour affaires. Cervier, alors, le noie ; puis, sur les directives d'Escrivá, il maquille vaguement le crime en vol qui a mal tourné.

Londres

Le lendemain, le duo quitte Genève, arrive à Heathrow à 8 h15, affole un chien antidrogue et descend au *Mint Hotel*. Ils passent la journée à localiser l'hôtel de Calvo, qui cherche désespérément à Londres un financement pour le jubilé 2000 du Vatican. Dans la soirée, Cristobal lui fixe un rendez-vous discret à 0 h15 sous le Blackfriars Bridge, arguant de ses contacts opusdeistes pour aider l'Italien à rassembler des fonds. Calvo accepte.

Escrivá et Cervier se rendent à pied au rendez-vous. En chemin, ils s'arrêtent devant un petit oratoire et, malgré les hurlements venant d'un chenil voisin, ils prennent le temps d'y prier la Vierge, pour laquelle Escrivá a une grande dévotion. Sous le pont, Escrivá réclame la statuette qui lui appartient. Calvo, inquiet de l'apparence de ses vis-à-vis et ne comprenant rien à leur histoire, tente de s'enfuir. Sur un mot du prêtre, Cervier arrache une chaîne au parapet, attrape Calvo et le pend sous le pont. Ils se rendent ensuite à l'hôtel *Royal Hampton House* où est descendu Calvo ; passant par l'arrière-cour, ils accèdent à la chambre vers 2 h du matin et dérangent à nouveau un chien. Ils y trouvent la statuette et l'emportent. De retour à leur hôtel vers 3 h30, Escrivá brise la statuette et récupère enfin sa précieuse lettre.

El Padre

Josemaría Escrivá de Balaguer y Albas est né le 9 janvier 1902 à Barbastro, en Aragon, d'une famille peu fortunée. Tombé gravement malade à l'âge de deux ans, il est considéré comme perdu ; sa mère le consacre à la Vierge de Torreciudad, une petite chapelle montagnarde, et il guérit.
La vocation lui vient rapidement ; il est ordonné prêtre en 1925 et fonde l'Opus Dei dès 1928, avec pour but d'aider chacun à devenir un saint, clergé comme laïc, dans l'exercice de sa vie de tous les jours. C'est l'idée d'une sanctification par le travail qui s'inspire des trente années secrètes de Jésus-Christ.
Selon Escrivá, trois grandes taches salissent le monde : l'athéisme marxiste, la libéralisation sexuelle et le retrait de la foi hors de la vie publique.
Dès 1930, il adjoint à son Œuvre une section pour les femmes et en 1943, une section pour les prêtres ; il s'installe à Rome en 1946.
Le Fondateur, à l'image de Franco, avec qui il entretient des relations privilégiées, fait déjà l'objet d'un véritable culte au sein de son Œuvre.
Doué d'une personnalité charismatique, d'une mémoire extraordinaire, d'une intelligence brillante et d'un anticommunisme farouche, certainement né de la guerre civile espagnole, il a des sympathies pour Hitler en qui il voit le défenseur de la chrétienté en Occident. Au cours des années 60, l'OD prend son essor dans un mouvement de rejet du concile Vatican II.
Escrivá a écrit plusieurs livres dont *Camino* (*Chemin*) en 1939, contenant 999 pensées, fondements de la doctrine opusdeiste sensées accompagner le chemin quotidien de chaque membre.
Il s'est aussi souvent exprimé dans des conférences, prônant sa vision de l'Église, la seule Vérité, celle du jeûne et des mortifications, de l'abstinence et du retour aux vraies valeurs morales, exhortant ses troupes à « être une puissante massue d'acier dans une gaine rembourrée ».
Il décède le 26 juin 1975 à l'entrée de son bureau de la Villa Tevere à Rome.
Le culte de sa personne atteint son point culminant le 17 mai 1992, quand il est béatifié par Jean-Paul II devant plus de deux cent mille fidèles, après un procès en béatification qu'on dit entaché d'irrégularités et effectué de manière plus rapide qu'aucun autre auparavant.
La prochaine priorité de l'OD semble être la canonisation de son fondateur.

Paris

Hélas, tous ces déplacements ont lourdement grevé les 30 000 F disponibles. Aussi, le lendemain à 9 h00, le duo quitte l'hôtel et part pour Paris par le ferry de Douvres afin d'extorquer encore un peu d'aide à de Langlade. À 15 h00, ils arrivent gare du Nord et descendent à l'*Hôtel du Panthéon*, chambre 42. Mais de Langlade n'est pas joignable. Il est en déplacement à Lille toute la journée pour une conférence. Il est joint le lendemain et un rendez-vous est fixé à l'église Saint-Nicolas du Chardonnet durant les vêpres. De Langlade, peureux mais intrigué, décide de s'y rendre sans prévenir personne. Cervier, lui, profite de la journée pour passer voir ses potes à Versailles et faire un saut chez lui.
À 18 h00, Cristobal se fait reconnaître de De Langlade et s'isole avec lui pendant l'office dans un confessionnal. Il lui explique qui il est réellement, lui réclame des moyens supplémentaires et finit par lui exposer son plan pour assassiner le pape. De Langlade, affolé par ce qu'il entend, s'insurge et menace de tout révéler ; il signe là son arrêt de mort. Cervier, sur un signe d'Escrivá, lui brise les cervicales et vole son portefeuille, qui contient 2000 F. Ils quittent l'église vers 18 h30, en affolant cette fois-ci un chien d'aveugle qui se précipite dans l'église et attaque l'officiant.
De retour à l'hôtel à 19 h15, le prêtre contacte un vieil ami, Pedro Aquilar, chimiste à l'université de Navarre. Le lendemain, ils partent pour Orly, dépensent leurs derniers fonds pour une correspondance par Düsseldorf, arrivent à Pampelune à 17 h, font peur aux chiens des taxis puis descendent à l'hôtel *Alhambra*, chambre 25.

Retour à Pampelune

À 20 h30, le duo rencontre Aquilar ; Escrivá se fait reconnaître pour ce qu'il est, en lui citant une anecdote de leur jeunesse commune. Le vieillard tombe à genoux en larmes et adhère immédiatement au plan que lui décrit le Fondateur.
Le lendemain, le duo quitte l'hôtel et s'installe chez Aquilar. À 10 h, ce dernier appelle son assistant, se fait porter pâle et lui faxe une liste de matériel et d'ingrédients dont il ne peut se passer pour terminer un travail urgent, éléments que lui apporte son assistant à 13 h30. Aquilar se met aussitôt au travail pour concevoir un poison de contact destiné à être soufflé au visage du Saint-Père.
Les trois jours suivants, Aquilar travaille sur le poison. Cervier ne bouge jamais, sauf pour aller faire des courses à la supérette du coin. Escrivá ne bouge pas le premier jour ; le deuxième, à 11 h30, il se rend chez un dentiste pour se faire poser une couronne sur une molaire ; l'opération se faisant en deux temps, de retour à l'appartement, il retire le plombage temporaire et se retrouve avec une dent creuse ; le troisième jour, il ne sort pas. Le quatrième jour vers 12 h, poison et contrepoison sont synthétisés. Le premier est placé dans une microcapsule et le second caché dans un sirop antitussif. À 17 h, seul, Escrivá part en train pour Rome.

Rome

À 9 h le lendemain matin, le prêtre arrive à Rome. Il descend dans une modeste pension de famille, la maison Di Piazzio. À 11 h30, il dépose au Vatican une demande d'entrevue privée avec le Saint-Père en y joignant ses coordonnées et la première page de la fameuse lettre. Puis il rentre et prend un bain glacé afin de s'enrhumer.
À 11 h00 le lendemain, Escrivá reçoit un appel du Vatican ; à 12 h30, une voiture passe le prendre. Il est reçu par le nonce apostolique Da Capo qui l'interroge sur la lettre. Le prêtre en dit peu mais suffisamment pour ferrer le poisson ; en donnant la deuxième page de la lettre, il se dit contraint de réserver la troisième et dernière page aux yeux du Saint-Père. Da Capo, bien que convaincu, ne souffle mot. Avant de monter dans la voiture qui le ramène à son pied-à-terre, Escrivá est repéré par un garde suisse qui transmet immédiatement l'information à monseigneur Ramirez Solada ; celui-ci a passé des consignes strictes mais discrètes, étant au courant depuis ce matin des risques liés à ce prêtre. Il le fait désormais suivre par deux hommes de confiance.
Le lendemain, à 8 h30, Escrivá reçoit un nouvel appel du Vatican ; à tout hasard, il s'équipe du



La statuette de Saint Thomas

poison. Arrivé dans l'enceinte, il subit une fouille minutieuse mais rien n'est repéré. À 11 h30, bien qu'enrhumé, il est reçu par le Saint-Père en audience privée, et lui raconte une histoire crédible concernant la provenance de la lettre. Au moment où il lui remet la dernière page en mains propres, malgré le garde du corps tout proche, il l'empoisonne d'un éternuement.
Le cardinal Ramirez Solada a laissé faire…

À 13 h30, le véhicule ramène le padre Cristobal à la pension. Il est toujours filé. À 18 h, il prend un train de nuit pour l'Espagne, toujours suivi par les hommes de Solada. Le lendemain, de retour dans sa petite ville d'Asco, il reprend son rôle de curé de campagne, se fondant dans l'anonymat.
Deux jours plus tard, la nouvelle parcourt le monde entier : « Sa Sainteté le pape Jean-Paul II a succombé à une embolie cérébrale, ce matin à 7 h. Le cardinal camerlingue Ramirez Solada assurera les affaires courantes jusqu'au conclave. »
Le lendemain, dans une gazette aragonnaise, on peut lire cet entrefilet : « Hier soir, vers 17 h, notre bon père Cristobal a été victime d'un accident de la route à la sortie du presbytère. Il a été renversé par un chauffard qui s'est enfui. Il est décédé, le sourire aux lèvres, avant l'arrivée des secours. »
Le chauffard ne sera jamais retrouvé.

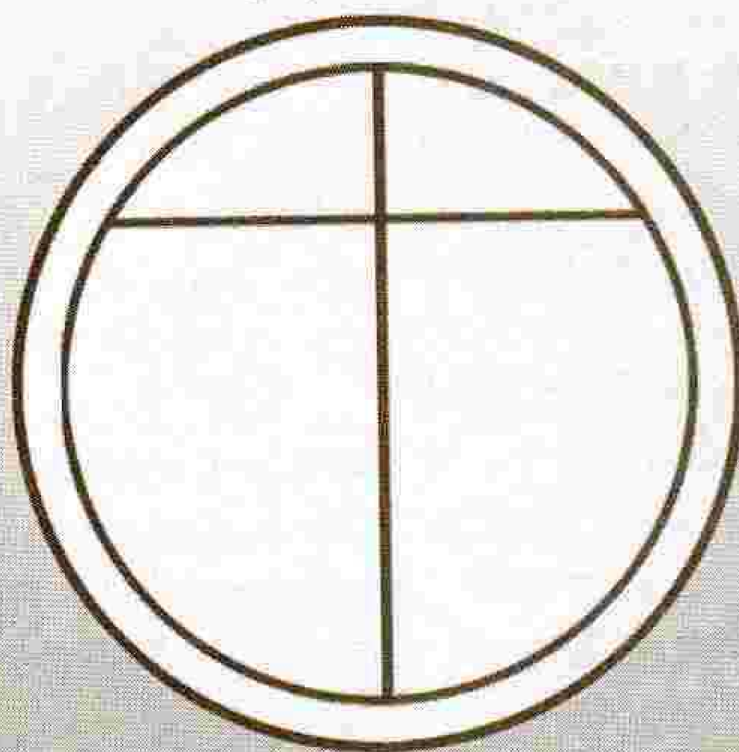
OD

La Société sacerdotale de la Sainte Croix et Opus Dei a été fondée en 1928 par J. Escrivá en Espagne.

L'Œuvre de Dieu est, selon son fondateur, « un corps de bataille » aux objectifs religieux, politiques et sociaux.
Elle deviendra une impressionnante société à la fois religieuse et financière.
L'esprit de l'Œuvre, c'est d'abord la valorisation de l'ascétisme, des conceptions religieuses de l'Église traditionnelle, d'une conception autoritaire de l'organisation sociale, mais aussi un noyautage des milieux influents pour se doter d'outils et de cadres performants, souvent formés dans les écoles de l'OD, afin de pouvoir bâtir un empire économique.
La grande nouveauté de l'Œuvre est d'avoir établi une stratégie de grande envergure, du haut vers le bas, selon le principe de « celui qui gouverne un pays détermine aussi sa religion ».
D'où une « vocation missionnaire », autrement dit une volonté marquée d'infiltrer les milieux politiques, la noblesse, l'intelligentsia, les milieux universitaires, diplomatiques, industriels, financiers. . Les politiciens connus comme membres ou sympathisants déclarés appartiennent toujours à des groupements bourgeois, chrétiens conservateurs ou fascistes. Cela lui vaut en Espagne, où elle est maintenant très critiquée, le surnom de « Sainte Mafia ».

Son organisation est de type militaire à base de cloisonnements, de secret et de paranoïa, régie par des normes austères, rédigées en grande partie par son créateur et ne comprenant pas moins de quatorze grades. Cette structure pyramidale est couronné par un prélat, nommé à vie par le pape. Depuis 1994, c'est l'évêque Javier Echeverria Rodriguez. Il gouverne à l'aide de conseils depuis la centrale romaine de la Villa Tevere, un immeuble luxueux de trois étages, au 73 de l'avenue Bruno Buozzi.
En dessous de lui, les *numéraires*, clercs et laïcs, gèrent les centres. Ce grade est réservé aux célibataires ayant effectué

Le symbole de l'OD : la croix romaine s'étendant sur le monde.
Conçu par J. Escrivá.



des études supérieures ou, à défaut, possédant une fortune importante, c'est l'élite dirigeante.
Ensuite viennent les *surnuméraires*, le gros des troupes ; mariés ou non, ils vivent dans le siècle en appliquant les principes de l'Œuvre.
Enfin, les *coopérateurs* sont autant de gens influents et/ou argentés qui soutiennent l'Œuvre par leurs contacts, leurs dons ou leur dévotion ; ils peuvent ne pas être catholiques.

Plusieurs principes sont symptomatiques du fonctionnement de l'Œuvre.
– L'utilisation permanente du secret, la mise sous clé des documents internes, l'utilisation d'un langage codé.
– L'obéissance aveugle, une discipline de fer et une soumission totale au directeur spirituel.
– La délation et les rapports permanents ; l'ouverture du courrier ; la confession et les autocritiques de groupe.
– Les pénitences, privations et mortifications (jeûne, fouet, cilice).
– L'enrôlement des jeunes dès 14 ans et la rétention d'information auprès de leurs parents.
– La prépondérance du prosélytisme.
– La stratification stricte et la discrimination sexiste.
– La censure et la mise à l'index de certains livres interdits.
– Les dons de salaire et les cessions d'héritage au profit de l'institution.
– Les pressions et les difficultés à quitter l'organisation.

La dénonciation du caractère pernicieux de ces principes est très mal vue par les instances de l'OD, persuadées du bien-fondé de leur vérité et de la malveillance des médias.

L'Œuvre, d'autre part, se présente comme détachée des biens matériels et uniquement préoccupée de vie spirituelle.
En réalité, elle s'investit dans quatre types d'institutions.
– Les implantations officielles, ou Centres, de type diocésain, où elle se présente à visage découvert.
– Les groupes de discussion, instituts, associations ou communautés, fondés par des membres, et appelés Œuvres collectives et apostoliques de l'OD.
– Les fondations et les banques.
– Les initiatives privées de membres qui créent, juridiquement en leur nom et pour leur propre compte, des centres dont l'OD prend la direction spirituelle.
Ce sont des foyers d'étudiants, des résidences hôtelières, des centres culturels, des centres de formation professionnelle. .
La complexité de ces structures rend très difficile la mise à jour du pouvoir discret que peut exercer l'Œuvre.

L'influence de l'OD est très forte au Vatican depuis le pape Jean-Paul Ier ; elle s'est encore accrue avec Jean-Paul II, qui fréquente ses conférences depuis 1974, et la soutient presque ouvertement depuis son élection en 1978. Les proches du pape comptent plusieurs membres ou sympathisants, dont le n° 2 du Vatican et le chef du bureau de presse.
Le statut très enviée de prélature personnelle, accordée par le pape le 28 novembre 1982, est une grande victoire pour l'Œuvre. Elle l'autorise à ordonner ses propres prêtres, ce qu'aucune autre association dans l'Église n'est autorisée à faire, et la place juridiquement au-dessus des diocèses où elle s'implante, lui permettant de délivrer ses consignes en toute liberté. En 1999, l'effectif mondial de l'Opus Dei est estimé à 80 000 membres dont 20 000 en Espagne, 6 000 en Italie et 1400 en France.

CHRONOLOGIE

€: événements concernant Alberto Calvo.
⌧: événements concernant Escrivá et Cervier.
⊕: événements concernant monseigneur Deberne.

Mardi 24 mars 98 (J-10)
€ 20 h, Calvo arrive à Genève où il loge chez Fraü Bleitz.

Mercredi 25 mars 98 (J-9)
⌧ 14 h 15, Escrivá se réincarne en Cristobal. Il erre toute l'après-midi et toute la nuit.
€ Calvo prend des rendez-vous. Le soir, il dîne avec Fraü Bleitz.

Jeudi 26 mars 98 (J-8)
⌧ 6 h 30, Escrivá rentre à l'hôtel et s'y enferme toute la journée.
€ Calvo dîne chez le couple Fürten.

Vendredi 27 mars 98 (J-7)
⌧ Escrivá passe la journée à la médiathèque de l'université de Navarre.
€ Calvo dîne chez Mgr Deberne à l'évêché.

Samedi 28 mars 98 (J-6)
⌧ Escrivá visite le musée El Padre.
€ Calvo dîne chez Schliebnitz, qui lui offre la statuette.

Dimanche 29 mars 98 (J-5)
⌧ Escrivá appelle de Langlade.
€ Calvo arrive à Heathrow à 12 h 10. Il descend au *Royal Hampton House*.

Lundi 30 mars 98 (J-4)
⌧ 11 h 40, Cervier arrive à Pampelune.
€ Calvo déjeune avec Bellevue.

Mardi 31 mars 98 (J-3)
⌧ Le duo arrive à Genève, descend à l'hôtel *Concordia* et tente de joindre Schliebnitz.
€ Calvo dîne au restaurant *The Big Toad* avec le père Christian.

Mercredi 1er avril 98 (J-2)
⌧ 8 h 30, Schliebnitz est contacté. 20 h 30, le duo est chez lui. 21 h 00, Schliebnitz est mort.
€ Calvo dîne chez les Chadwick à Peterborough.

Jeudi 2 avril 98 (J-1)
⌧ 8 h 15, le duo arrive à Heathrow, descend au *Mint Hotel*, tente de localiser Calvo toute la journée, y réussit le soir et lui donne rendez-vous au Blackfriars Bridge.
€ Calvo dîne seul à l'hôtel, reçoit l'appel de Cristobal et quitte l'hôtel vers 23 h 30.

Vendredi 3 avril 98 (Jour J)
⌧ 0 h 15, le duo tue Calvo sous le Blackfriars Bridge. 2 h, ils fouillent sa chambre et volent la statuette. 3 h 30, Escrivá récupère la lettre. 9 h 00, ils quittent l'hôtel. 10 h 30, ils prennent le ferry. 15 h 00, ils arrivent à Paris, gare du Nord.
€ Calvo rencontre le duo et est assassiné sous le pont vers 0 h 30.
8 h 30, les PJ entrent en jeu.

Samedi 4 avril 98 (J+1)
⌧ Escrivá joint de Langlade. Cervier passe à Versailles et chez lui. 18 h 00, rencontre avec de Langlade à Saint-Nicolas du Chardonnet et assassinat. 19 h 15, Escrivá appelle Aquilar.

Dimanche 5 avril 98 (J+2)
⌧ Le duo quitte Paris, transite par Düsseldorf, arrive à Pampelune. 20 h 30, le duo rencontre Aquilar.
⊕ Mgr Deberne quitte Genève pour Paris dans la soirée.

Lundi 6 avril 98 (J+3)
⌧ 9 h 00, le duo s'installe chez Aquilar. La recherche sur le poison commence.
⊕ Mgr Deberne enquête au CCM toute la journée.

Mardi 7 avril 98 (J+4)
⌧ La recherche sur le poison continue.
⊕ Mgr Deberne rencontre Françoise Lérignac le matin ; l'après-midi, il rencontre les Croisés pour l'enfance. Le soir, il fait venir trois boxeurs de Suisse.

Mercredi 8 avril 98 (J+5)
⌧ La recherche sur le poison continue. Escrivá se fait soigner chez un dentiste.
⊕ Mgr Deberne va chez Cervier. Dans l'après-midi, il part pour Pampelune.

Jeudi 9 avril 98 (J+6)
⌧ La recherche sur le poison continue.
⊕ Mgr Deberne rencontre Carmelis. L'enquête commence avec l'aide de l'OD.

Vendredi 10 avril 98 (J+7)
⌧ La recherche sur le poison est finie. 17 h 00, Escrivá part seul pour Rome.
⊕ L'enquête continue avec l'aide de l'OD.

Samedi 11 avril 98 (J+8)
⌧ 9 h 00, Escrivá arrive à Rome. 11 h 30, il dépose sa demande d'audience au Vatican.
⊕ L'OD repère Aquilar. 22 h 00, l'appartement est investi : Cervier est tué, Aquilar se défenestre.

Dimanche 12 avril 98 (J+9)
⌧ 12 h 30, une voiture vient chercher Escrivá qui est interrogé par Mgr Da Capo.
⊕ Deberne et Carmelis appellent la Villa Tevere puis informent le cardinal Solada. Deberne part pour Rome. Solada repère Escrivá et le fait suivre.

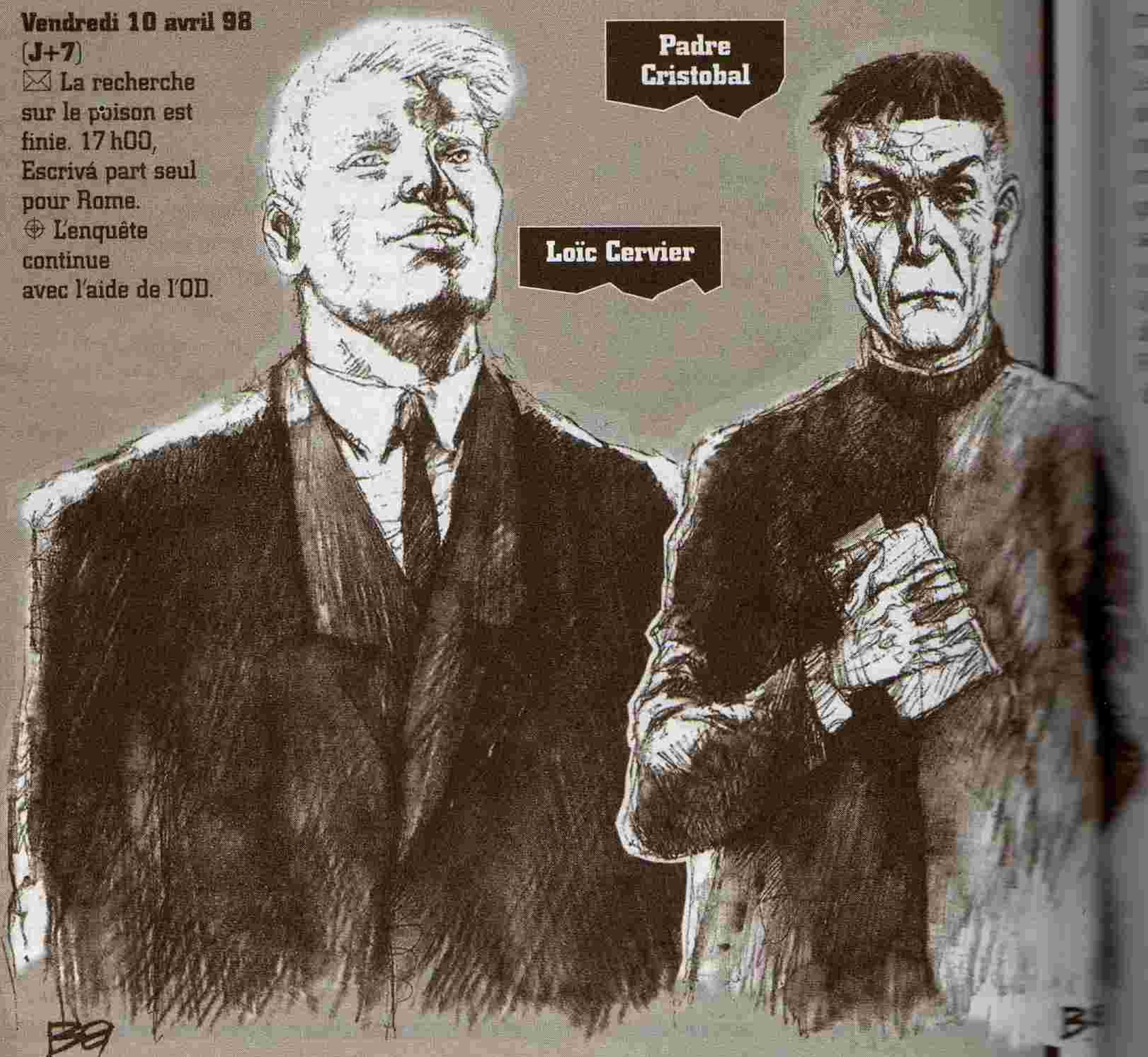
Lundi 13 avril 98 (J+10)
⌧ 8 h 30, une voiture vient chercher Escrivá. 11 h 30, il est reçu par le pape et l'empoisonne. 18 h, il quitte l'hôtel pour rentrer en Espagne.
⊕ Deberne arrive au Vatican mais ne peut rien faire.

Mardi 14 avril 98 (J+11)
⌧ 16 h, Escrivá arrive à Asco. Les deux hommes de Solada le suivent toujours.

Mercredi 15 avril 98 (J+12)
⌧ Rien à signaler ; la surveillance continue.

Jeudi 16 avril 98 (J+13)
Mort de Sa Sainteté Jean-Paul II.

Vendredi 17 avril 98 (J+14)
⌧ Mort du padre Cristobal-Escrivá.



Acte I

Le pendu de Londres

La mission

Vendredi 3 avril 1998. Les PJ sont convoqués, dès 8h30, dans le bureau de Ritchie Backson, leur contrôleur de mission. « Les gars, un travail de routine pour vous mettre en jambes ce matin : un incident s'est produit cette nuit dans un chenil de Southwark Street, près de la Tamise. Une demi-douzaine de lévriers de course sont morts sans raison apparente. Le propriétaire du lieu, un bookmaker nommé Ricky Beaumont, a appelé notre agence afin que nous enquêtions. Apparemment, il a peu d'atomes crochus avec la police et de gros moyens! Vous allez sur place, vous étudiez le cas et vous me rapportez vos conclusions avant ce soir... Exécution! »

Le chenil Race Winners

À 9h30, les PJ arrivent devant la porte cochère du 105 Southwark Street. À leur coup de heurtoir répond une voix éraillée au fort accent cockney. La porte s'ouvre alors sur Bob Feldon, le gardien prognathe et claudiquant des bêtes de course de Beaumont. En les introduisant dans la cour pavée, il précise les événements de la nuit. Un peu avant minuit, les douze chiens que comptent actuellement le chenil se sont tous mis à hurler à la mort. Le temps que Bob enfile son bleu de travail et descende aux boxes, la tension était rapidement montée. Les six chiens des boxes 1 et 2 ont commencé à se battre, les autres se jetant sur les grillages. Bob est intervenu pour les séparer mais sa matraque électrique n'y a rien changé. À minuit vingt, tout était fini. Résultat : quatre morts, dont Quasimodo et Esmeralda, des pointures qui devaient courir le week-end suivant à Ransome Fields ; trois chiens grièvement blessés. Les cinq derniers, prostrés contre le grillage, continuent à trembler depuis cette nuit.
Le premier réflexe de Feldon a été de téléphoner au boss, qui est arrivé vers 1h30 accompagné du vétérinaire John Wailer. Le véto a donné un calmant aux cinq chiens hébétés, emporté les trois blessés jusqu'à sa clinique mais a laissé les morts sous une bâche sans trop les bouger. Beaumont et Wailer ont quitté le chenil vers 3h00.
Bien sûr, il n'y a rien à trouver sur place, l'incident étant dû à la présence prolongée à quelques mètres de là du duo Escrivá-Cervier. L'enquête dans les murs le prouve vite : les chiens ont été nourris normalement ; d'après l'autopsie pratiquée sur un cinquième chien mort à la clinique, ils n'ont pas été empoisonnés ; ils auraient plutôt cédé à une panique communicative qui se serait muée en folie meurtrière, ce que confirme la prostration des survivants. Pas de traces suspectes dans ou autour des boxes, et non, le chenil n'est pas construit sur un cimetière indien...
Le seul élément remarquable (jet de Vigilance à -20%) est que les dégâts sont plus importants sur les deux boxes proches de la rue (cinq morts, un blessé grave), que sur les deux éloignés (un blessé grave et cinq hébétés). Voilà qui devrait pousser les PJ à aller jeter un œil dehors... S'ils lambinent trop, n'hésitez pas à faire intervenir au téléphone un Ritchie Backson ayant bien du mal à contenir la fureur du bouillant Beaumont qui réclame des résultats.

Promenade dans Southwark Street

- Sur un jet de Chercher à -20%, on peut remarquer, niché sur la façade d'une maison faisant face au chenil, un petit oratoire dédié à la Vierge, une curiosité dans un pays majoritairement anglican. La vitre en a été récemment brisée. Un pouvoir psi de voyance ou un jet de POUx3 révèle que les pieds de la statuette ont été embrassés avec une ferveur peu commune. L'aura qui en émane est bizarre, exprimant une puissance dévoyée, une passion pervertie.
- Si les PJ suivent la rue vers l'est, à moins de six cents mètres, ils ne pourront manquer Mr Balistold et son horrible pékinois. Le premier conspue le second qui marque sa désapprobation par des traînées de fiente jaunâtre ; ce qui ne calme pas le premier, contraint à s'excuser bien poliment pour tous ces tracas sur le trottoir. Candy n'est pas dans son état normal depuis cette nuit. Elle, habituellement si calme, s'est mise à hurler un peu avant minuit, s'est jetée plusieurs fois avec véhémence sur la porte d'entrée et a fait un gros pipi sur le kilim du salon. Vaguement inquiet, Mr Balistold, en robe de chambre et fusil des Indes, a jeté un coup d'œil dans la rue et a entraperçu deux personnes s'éloignant : la première, petite et vêtue d'un grand manteau sombre ; la seconde très grande en blouson, portant un chapeau à larges bords. Heureusement, tout va rentrer dans l'ordre avec quelques haricots verts, a affirmé Mrs Balistold...
- En suivant la rue côté ouest, à environ quatre cents mètres, un petit jardin public devrait attirer l'œil des PJ. Le grand saule pleureur qui le surplombe abrite de son ombre une statue de marbre figurant « Hercule brisant ses chaînes ». Au pied de ce géant, sous des cartons, vit Jim Stout. Ce clodo sympathique quoiqu'édenté a pris ses quartiers de printemps ici. Cette nuit, alors que d'une main endormie, il cherchait sa bouteille, il a vu passer dans la rue un prêtre en soutane récitant la messe en latin, flanqué d'un costaud dont la peau brillait sous la lune. C'est pourquoi, depuis ce matin, grimpé sur un cageot, il prêche l'Apocalypse à grands coups de catéchisme embrumé. Si les PJ s'intéressent trop à ses dires, n'hésitez pas à lui faire déclarer qu'il a aussi vu la reine-mère debout sur un dromadaire courir après un lapin blanc.

Nos amis les chiens

Des PJ retors risquent de téléphoner à la presse canine pour savoir si, au journal, on n'a pas entendu parler de phénomènes étranges concernant les chiens. À la rédaction d'*All our friends*, le vétérinaire-conseil a reçu la veille un appel de Mr James Waterfield, maître-chien à l'aéroport d'Heathrow. Le brave homme appelait pour signaler que son malinois venait, ce matin du jeudi 2 avril, d'être pris d'une crise de folie inexpliquée. Il a fallu le piquer. L'appel est resté sans suite, le véto, pas plus que les services cynophiles de la police, n'ayant trouvé de raisons à ce comportement. Un appel subtil, avec une bonne excuse, à la police de l'air permet aux PJ d'apprendre que l'incident s'est produit à la descente des passagers d'un vol en provenance de Genève. Si les PJ l'appellent, Mr Waterfield, physionomiste de profession, confirme avoir repéré dans la foule des arrivants un albinos baraqué. Il n'a pas remarqué de prêtre en soutane.

Il Signore Alberto Calvo

Que ce soit dans un quotidien du matin, un bulletin radiophonique, une conversation dans la rue ou en repérant un attroupement près du pont, la nouvelle arrive aux oreilles des PJ en fin de matinée, au moment qui vous semble le meilleur : « Ce matin, sous le Blackfriars Bridge, le banquier italien Alberto Calvo a été découvert mort par un joggeur matinal. » Justement, le pont en question est au bout de Southwark Street!
Sur place, il n'y a rien à voir : une dizaine de badauds sur l'entablement et, en contrebas, un bobby muet comme une tombe qui interdit l'approche d'un périmètre délimité par des bandes jaunes marquées « No Trespassing ». La seule chose repérable – jet de Vigilance – est une chaîne d'amarrage manquante parmi celles qui rythment le quai. Un jet de POUx2 réussi distille une sensation de malaise, liée à l'acte de violence perpétré là mais presque couvert par une aura puissante et dédoublée.
Un coup de fil à Backson peut être plus instructif : la connexion entre le mort du pont et ceux du chenil ne lui semble pas grotesque. Aussi conseille-t-il aux PJ, s'ils n'y ont pas encore pensé, de consulter les banques de données de W&B. De plus, si les enquêteurs en font la demande, il leur donne le nom d'un inspecteur au Yard, débiteur de l'agence : Brad Fournis.

Un banquier pendu

Calvo est fiché dans la banque de données de W&B. Âgé de 58 ans, père de deux enfants, c'est le fondé de pouvoir de l'IOR, l'Institut des Œuvres de Religion, la banque du Vatican. Un jet de Commerce réussi permet de se souvenir que l'IOR est en plein projet « Grand Jubilé 2000 », le montage financier des manifestations vaticanes pour la célébration des deux mille ans de la venue de Jésus-Christ. L'infrastructure de la ville de Rome (parkings, stades, routes, métro) va s'en trouver bouleversée. Un jet réussi en Renseignement permet de confirmer l'implication des politiques italiens, de l'Union européenne et bien sûr de la Mafia avec son lot de corruption, de passe-droits, d'hommes de paille et d'expropriations...
Le contact avec Brad Fournis permet de clarifier un peu les choses sur Calvo.
- **Sa personnalité**. Le Yard pense que Calvo était à Londres pour y rencontrer des gens riches et/ou

influents, aptes à combler pour l'IOR le trou laissé par le financement du jubilé, évalué à un milliard de dollars. Calvo ne faisait pas l'objet d'une surveillance particulière, n'étant pas fiché à Interpol.

● **Sa mort**. Le corps a été trouvé à 6 h30 du matin par Derek Thompson, un jogger qui passe là tous les matins. Le corps était pendu sous le pont, au-dessus de la berge, à une hauteur de deux mètres, avec une chaîne de métal arrachée au parapet. On a trouvé les traces de trois personnes, Calvo, un homme chaussant du 37, et un autre chaussant du 48. Le téléphone portable de la victime était par terre, sans numéro en mémoire, ainsi que son portefeuille qui ne contenait pas d'argent; la thèse du vol semble toutefois peu probable. Le corps est actuellement à la morgue, mais suite à un appel de l'ambassade italienne, l'affaire est gelée jusqu'à ce soir, date de l'arrivée de l'inspecteur Alberto Firenze de la police romaine. La chambre de Calvo au *Royal Hampton House* n'a pas encore été fouillée...

Le « Royal Hampton House »

Comment aller visiter la suite n° 86 de cet hôtel de luxe où est descendu Calvo, alors que Scotland Yard n'en a pas le droit? Certes, les numéros 30 à 45 de Bowen Street n'ont rien d'une forteresse inexpugnable, mais une effraction commise en plein Londres par une équipe de W&B semble peu raisonnable. Il reste que Fournis n'est plus de la première jeunesse et que la promesse d'une pré-retraite dorée dans les bureaux de Canary Wharf pourrait peut-être lui donner l'envie, au cours d'une ronde, d'offrir une pause d'une demi-heure au planton de garde devant la chambre. Quelles que soient les idées émises autour de la table de jeu, soyez intraitable sur un seul point: Fournis n'admettra pas qu'un élément de l'enquête disparaisse de la chambre. Et attention aux empreintes!

Tout ceci n'empêche pas de poser des questions au concierge. Brett Wilde n'a rien remarqué de particulier au sujet de Calvo. Quant à la nuit où il est décédé, on lui a juste notifié un incident mineur: le danois d'une très bonne cliente, la comtesse Willoughby, d'ordinaire très sage, a eu une demi-heure de folie au cours de laquelle rien ni personne n'a pu l'empêcher de hurler à la mort. Terriblement gênée, la comtesse a quitté l'hôtel dans la matinée pour Paris; elle occupait la chambre 78 et cela s'est produit entre 2 h et 2 h30. Dennis Peltrow, le gardien de nuit, peut ajouter qu'avant de tenter de résoudre ce problème canin, il avait cru entendre du bruit dans l'arrière-cour, mais n'avait rien trouvé de notable. Pourtant, sur un jet de Serrurerie à -10%, la serrure du 86 le confirme: il y a bien eu du mouvement. Elle a été indubitablement, mais discrètement, forcée par quelqu'un qui s'y connaît.

La suite n° 86

Elle comporte plusieurs pièces et offre plusieurs indices intéressants.

● **Le salon**. Sur la table de travail trône une mallette à combinaison. Un jet de Serrurerie à -20% permet de l'ouvrir. Elle contient quelques affaires personnelles sans intérêt et un ordinateur portable Toshiba de dernière génération. Son accès est bien sûr contingenté par un mot de passe que seul un décrypteur ou un jet d'Informatique à -30% peut craquer (15 mn de travail). À l'intérieur, peu de fichiers: quelques-uns personnels, quelques lettres officielles sans intérêt, deux ou trois fichiers de comptabilité transparents, mais surtout un agenda. Il contient neuf références pour les derniers jours, libellées comme suit: « 1/04 : Chadwick; 31/03 : F. Christian; 30/03 : Bellevue; 29/03 : Londres; 28/03 : Jorge Schliebnitz; 27/03 : Mgr Deberne; 26/03 : Fürten; 25/03 : Bleitz; 24/03 : Genève ».

● **La chambre**. Dans la penderie sont suspendus deux costumes de bonne coupe, gris et bleu marine. Un jet de Chercher réussi permet de découvrir, dans la poche intérieure droite de la veste grise, un minuscule carnet noir de 4 x 3 cm. Il contient vingt pages dont huit vierges; les douze pages utilisées comportent chacune trois lignes d'un mélange crypté de chiffres et de lettres dont on ne peut rien déduire spontanément. À côté de la table de nuit, on peut remarquer un petit emballage vide en bois, rembourré de papier bulle, sans aucune marque et mesurant 40 cm de haut, 20 de profondeur et 15 de large. Cela peut faire penser à l'emballage semi-professionnel d'une statuette, mais rien n'en indique la provenance.

Nantis de ces quelques trouvailles, les PJ peuvent passer à l'étape suivante: en apprendre un peu plus sur l'emploi du temps de Calvo pour les jours précédant sa mort, tâche qui bien sûr s'effectue sans Fournis.



Il Signore Alberto Calvo

Quelques fausses pistes

Sur l'agenda londonien de Calvo, trois rendez-vous ont été notés. Les banques de données de W&B permettent de mettre une adresse sur ces trois patronymes.

Sir Archidald Bellevue
13, City Road, London

De confession catholique, sir Archibald est président-directeur général d'un trust immobilier sur Londres et sa région, et aussi coopérateur de l'OD. Après les barrages très courtois d'une secrétaire obstinée, tout ce que les PJ obtiennent est une entrevue téléphonique. Sir Archibald, poli mais peu loquace, reconnaît avoir dîné avec Calvo le lundi 30 mars (J-4), mais il se borne à préciser que: « le dîner fut très sympathique et j'ai pris bonne note de sa proposition commerciale ». Écourtant la conversation pour cause de rendez-vous important, il n'en dira pas plus. Quelles que soient les méthodes déployées par les PJ pour lui extorquer des informations, c'est une voie de garage, exclusivement en relation avec le jubilé.

Father Christian
Westminster Cathedral, Victoria SW1

Nonce apostolique, légat du pape pour le Royaume-Uni, il est facile à contacter et se rend tout de suite disponible pour un rendez-vous. Sympathique, replet et rougeaud, il est visiblement très attristé de la mort de Calvo avec qui il a bien dîné le mardi 31 mars (J-3) sur recommandation d'un ami commun, Monseigneur Deberne. Calvo était désireux de rencontrer des personnes influentes et argentées; il a fait son possible pour lui indiquer quelques noms mais ne peut bien sûr les répéter. Lui non plus ne sait rien de l'affaire qui préoccupe les PJ.

Lord et Lady Chadwick
Geese Manor, Peterborough

Ce couple ducal, catholique et de bon goût, est très introduit auprès de la cour de Sa Gracieuse Majesté. Le 2 avril, ils ont quitté leur manoir, à 100 km au nord de Londres, et sont partis en villégiature sur la Côte d'Azur. Le majordome du manoir prend bonne note de l'appel et des coordonnées des PJ. Lord Chadwick rappelle vingt-quatre heures plus tard, « très peiné de cette effroyable nouvelle ». Il a dîné avec Calvo le 1er avril (J-2) « avec Lady Chadwick et quelques amis. Mais il serait bien sûr tout à fait inconvenant de révéler leur identité ou d'évoquer les sujets abordés au cours de cette excellente soirée ». Aussi

convaincants qu'ils puissent être, les PJ n'en tireront rien de plus ; de toute façon, là encore, c'est le financement du jubilé qui est en cause.

Le carnet noir

Concernant ce petit carnet, un jet en Renseignement à -30% au bout d'un minimum de quatre heures de travail permet de découvrir le code de la première page. C'est un numéro de compte en banque ouvert par Calvo aux Bahamas, un paradis fiscal. Hélas pour la suite, chaque page comporte une variation du code qui nécessite pour être craqué deux heures de travail et un jet de Renseignement normal. La deuxième page est un numéro de téléphone au Vatican, la ligne privée du cardinal Da Capo ; la troisième, le numéro de cadastre d'une parcelle de terrain à Neuilly-sur-Seine, etc.
Libre à vous de créer les autres et d'émailler ainsi l'enquête des PJ de renseignements utiles (ou très inutiles), en fonction de leurs progrès.

Et maintenant ?

Une fois ces fausses pistes évacuées, où en sont les PJ ? Ils devraient avoir repéré le passage du duo dans la zone de Southwark et avoir catalogué les premiers phénomènes canins sur leur chemin. En déduire que le cœur de l'affaire a plus de relations avec le Vatican qu'avec le bookmaking et qu'il passe d'une manière ou d'une autre par Genève est facile. L'agenda de Calvo le montre, ainsi que l'histoire du maître-chien, s'ils y ont eu accès. Quant à savoir pourquoi le duo a suivi Calvo de Genève à Londres et l'a assassiné, leurs idées devraient encore être vagues.

Hôtel ou B&B ?

Nantis d'une description sommaire du duo, les PJ vont peut-être tenter de localiser l'hôtel où ils sont descendus. Souhaitez-leur bonne chance ! Il existe des centaines d'hôtels et de Bed & Breakfast sur Londres et sa banlieue. Comptez une moyenne de quinze lieux appelés par heure et par personne et demandez des jets de Chance divisés par 10... Ils devraient se décourager assez vite. S'ils sont très chanceux ou très patients, la perle rare s'appelle le *Mint Hotel*, 23, Royal Mint Street. John Entwistle, le gérant, déclare que les deux hommes sont arrivés le jeudi 2 avril (J-1). Ils ont passé tout de suite une trentaine de brefs coups de fil en ville. Il a noté que le prêtre parlait anglais avec un accent espagnol et que le géant ne parlait que français. Entwistle a trouvé leur dégaine un peu bizarre, même pour Londres. Ils sont repartis de l'hôtel le vendredi 3 avril (J) à 9 h.
Une visite à la chambre ne donne rien, mais discuter avec Maria, la femme de ménage, permet d'entendre parler d'une statuette de pierre cassée, celle d'un saint qu'elle n'a pas reconnu. Moyennant un jet de Chance à -50% et une fouille peu ragoûtante, les PJ trouvent les débris dans les poubelles de l'hôtel.
La statuette reconstituée représente saint Thomas d'Aquin (jet d'Art, jet de Culture générale à -40% ou expertise de spécialiste). Elle est en pierre, d'une facture polychrome espagnole assez quelconque, et date probablement des années 1850. Petite particularité : la partie inférieure de la statuette dissimule une cache... vide !

Port ou aéroport ?

Il est aussi possible que les PJ se demandent si le duo est toujours sur le territoire britannique. Une recherche auprès des gares ne donne rien. Une recherche auprès des aéroports permet de tomber sur Mr Waterfied (voir *Nos amis les chiens*, plus haut).
Une enquête auprès des ports révèle que le ferry de Douvres a connu un incident majeur le vendredi 3 avril (J) au départ de 10 h45. Un chien tenu en laisse sur le pont du bateau a inexplicablement sauté à l'eau, visiblement pris de panique ; son maître, entraîné dans la chute, a été broyé par les hélices. L'accident a stoppé la circulation pendant une heure et créé des retards sur le trafic de la journée. Un steward, interrogé par les PJ, a remarqué parmi les passagers un couple peu discret : un prêtre malingre en soutane accompagné d'un colosse albinos coiffé d'un grand chapeau. Renseignements pris, leurs billets allaient jusqu'à Paris.



Acte II
Genève, ses antiquaires, ses évêques...

Branle-bas de combat

Au vu des récents événements, Blackmoor en personne décide de prolonger la mission et ce, malgré le fait qu'elle déborde largement de celle qu'a financé Beaumont. À Londres, l'affaire semble classée. Fournis a appelé suite à l'enquête de l'inspecteur Firenze, qui a bien vite conclu au suicide. Le corps de Calvo sera rapatrié en Italie dans la soirée du 4 avril (J+1). La collaboration avec le Yard s'arrête donc là. Concernant l'affaire du chenil, le rapport des PJ devrait être éloquent sur la non-implication du milieu des courses de lévriers. C'est donc ailleurs qu'il faut poursuivre et W&B ne baisse pas les bras : un budget est débloqué ainsi qu'un code prioritaire – n° 2034 – donnant de plus grandes facilités aux enquêteurs, par exemple pour trouver l'adresse genevoise des noms de l'agenda. Destination la plus logique : Genève, en remontant la filière Calvo.

Joker londonien

Si vous craignez de voir les PJ partir prématurément pour Paris, vous pouvez faire intervenir le personnage de John Talent, documentaliste au *Times* (section financière). Contact d'un PJ, il peut appuyer sur les relations privilégiées qu'entretient l'IOR avec les discrètes banques suisses ; et même signaler qu'après avoir plusieurs fois rencontré Calvo, il le soupçonne de penchants homosexuels inavoués. La présence d'un antiquaire homosexuel dans l'agenda de l'Italien et d'une statuette ancienne dans sa chambre pourrait faire pencher la balance ; surtout que Jorge s'obstine à ne pas répondre aux éventuels appels des PJ. C'est normal, il marine dans sa baignoire depuis déjà quelques jours. .

Premiers contacts et fausses pistes

Fraü Augusta Bleitz
30, quai du Mont-Blanc

Cette vieille pomme ridée de 72 ans est physiquement assez blette, se déplaçant difficilement sur ses béquilles à patins. Veuve depuis dix ans, elle vit dans un quatre pièces avec vue sur le lac, qu'elle a acheté lors de son départ à la retraite, après vingt ans de bons et loyaux services à l'IOR. L'atmosphère y est confinée, pleine de bondieuseries hors d'âge et de souvenirs affadis. Elle connaît bien Calvo qu'elle accueille dans sa chambre d'amis chaque fois qu'il passe par Genève.
Obtenir un rendez-vous avec Fraü Bleitz est assez facile, pour peu que les PJ jouent la carte Calvo. Enquête officielle ou officieuse, recommandation vraie ou fausse leur ouvriront les portes de l'appartement à l'heure du thé, une aide ménagère les conduisant jusqu'au salon où la dame tremblote dans un fauteuil grenat. D'abord revêche car très bouleversée par le décès de son ami, elle s'attendrira facilement aux souvenirs qui les concernent tous les deux, tout le travail étant alors de la recentrer sur le sujet, partie qu'elle est sur le pique-nique au Mont-Blanc de 1975 ou sur la fête paroissiale de Saint-Germain en 88.
Elle a bien hébergé Calvo du 24 au 28 mars (J-10 à J-5). Elle a dîné avec lui le 25 mars (J-9). Hélas, elle ne sait pas grand-chose de plus. Il était venu pour affaires au sujet du jubilé et des difficultés

Court-circuit

Attention, si les PJ choisissent de suivre le duo et partent pour Paris, il est fort probable que trente-six heures au moins se seront écoulés depuis la mort de l'Italien. Dans ce cas, de Langlade sera déjà assassiné, les PJ repéreront quelque comportement canin bizarre dans la capitale et rencontreront pour la première fois Mgr Deberne à l'enterrement de De Langlade. Il risque néanmoins de leur manquer des clefs, particulièrement celles concernant Schliebnitz, pour boucler l'affaire.

qu'a Sa Sainteté à réunir des fonds pour commémorer dignement cet événement. Il a dîné trois fois en ville à ce propos avec des personnalités dont elle ne sait même pas le nom. Non, elle n'a rien remarqué de particulier. Et elle n'est pas membre de l'OD. Chou blanc donc.

Friedrich et Alma Fürten

58, avenue du Bois de la Chapelle

Banquiers depuis deux générations, la famille Fürten a toujours entretenu des liens étroits avec le Vatican. M. et Mme Fürten ne font pas exception à la règle, eux qui viennent de céder, il y a trois ans, l'affaire familiale à leur fils Gustav, opusdeiste comme eux. Ils ont donc quitté le siège de la Fürten Internazional Bank, 12 boulevard Helvétique, pour venir s'installer dans un grand hôtel particulier du XVIIIe siècle au mobilier précieux et à la domesticité stylée. C'est là qu'ils ont reçu Calvo le 26 mars (J-8) pour un dîner d'affaires concernant le financement du jubilé.
Décrocher un rendez-vous sera très difficile, car Monsieur est suspicieux et Madame, prétentieuse. Il faudra montrer patte blanche. Aux PJ de se trouver une couverture, car l'option W&B aura peu de succès. Si toutefois, un rendez-vous est pris, c'est Monsieur qui les reçoit dans le fumoir. Pas bouleversé pour un sou par le décès de Calvo, Fürten admet l'avoir reçu à dîner, mais se retranche rapidement derrière le sacro-saint «secret bancaire helvétique», arguant du fait que l'IOR est un de ses clients privilégiés depuis plus de trente ans. Il ne sait de toute façon rien de l'affaire qui nous occupe, et la mention du nom de Schliebnitz semble ne rien lui dire (même si un jet de Sagacité réussi peut faire penser le contraire). Il éconduit sèchement les PJ s'ils insistent lourdement sur des sujets qui lui déplaisent. Il n'a pas l'intention de se laisser ennuyer et il a le bras long; la police pourrait s'en mêler et mettre tout le monde dans le premier avion pour Sidney avec interdiction de séjour sur le territoire national. Fausse piste à nouveau.

Monseigneur Ludovic Deberne

Évêché, jardins de la cathédrale Saint-Pierre

La personnalité de Monseigneur Deberne est beaucoup plus intéressante. Cet homme athlétique de 62 ans est l'évêque de Genève. Il est aussi vicaire régional de l'Opus Dei, une des grandes autorités de l'Œuvre pour la Suisse. À ce titre, il gère de nombreuses affaires directement avec le conseil général de la Villa Tevere à Rome. Dans le canton, il est surtout connu pour sa devise «Entretiens ta foi comme tu entretiens ton corps». À ce titre, nombreux sont ceux qui l'ont déjà vu monter sur le ring de l'association paroissiale de boxe genévoise à La Queue d'Arve.
Il faut dire que son passé, lui non plus, n'est pas banal. Jeune séminariste dans la deuxième moitié des années 50, il se prend de passion pour la cause des cas sociaux et des adolescents à problèmes, un parcours qui l'amène en France, dans la région parisienne. Il devient rapidement prêtre-ouvrier et se retrouve aux usines

Joker genevois

Si les PJ ont du mal à dérouler l'écheveau, une aide providentielle peut leur venir de Rémy Blend. Ami personnel de l'un des PJ, il est journaliste à la Télévision Suisse Romande. Il peut, selon les points à éclaircir, avoir rédigé un papier il y a quelques mois sur le passé de Mgr Deberne, les antiquaires genevois ou les connexions bancaires de l'Opus Dei entre la France et la Suisse. Il peut même citer le nom de De Langlade si ce dernier est vraiment passé inaperçu.

Citroën, partageant son temps entre messe, activisme social et montage à la chaîne. En mai 68, il est naturellement sur les barricades avec les étudiants. Arrêté par la police de De Gaulle, il n'évite l'incarcération que par l'intercession de son oncle, surnuméraire de l'OD en poste à l'ambassade helvétique. Rapatrié en Suisse, l'OD tente de le convertir à son idéal de vie, voyant dans sa fougue une manifestation, détournée mais profonde, de cette sanctification du travail qui lui est chère. Après deux années passées dans un centre opusdeiste, il est parachuté aumônier de l'unique corps de métier de l'armée helvétique. Ses talents sportifs, sa qualité de meneur d'homme et l'intégrité de sa foi y font des merveilles. Il se trouve bientôt chargé de plus grandes responsabilités et en 1980, on le retrouve responsable national des mouvements de jeunesse catholique (scoutisme, JEC, clubs de jeunesse). Après quinze ans de service où il semble avoir évité toutes les compromissions, l'OD lui propose l'évêché de Genève; c'est un coup dur pour lui de quitter l'éducation morale et physique de «ses jeunes». Après quelques hésitations, il plie et rentre dans un Opus Dei qu'il évitait jusqu'alors de côtoyer, celui des sociétés écrans, des indulgences et des rombières à rosaires. Aussi, chez Deberne, certaines nuits se passent-elles à frapper rageusement le punching-ball.
Le rencontrer est assez facile, à condition qu'il ne soit pas déjà parti à Paris: à Genève, il ne se doute encore de rien et répond volontiers aux questions. Jouez-le comme un être direct, ouvert, d'un franc-parler qu'il réprime au profit du devoir de discrétion. Si les PJ se sont enquis de son profil, il leur semblera clair que la meilleure carte à jouer est la franchise: Mgr Deberne est un homme d'honneur et de passion. Tant que l'Œuvre n'est pas en réel danger, il collabore. Il confirme avoir dîné avec Calvo le 27 mars (J-7), l'avoir conseillé sur des contacts londoniens (lord Chadwick et le père Christian), mais il ne sait rien sur Schliebnitz, qu'il ne connaît pas, et rien non plus sur la statuette. Il sait en revanche que Calvo, en tant que membre de l'IOR, avait été chargé de gérer une partie de la succession d'Escrivá en 1975. En ce qui concerne son appartenance à l'OD, si la question lui est posée, il ne nie pas mais reste excessivement discret. Un jet de Sagacité réussi permet de sentir qu'il n'est pas très à l'aise.
Après le rendez-vous, il reste à la disposition des PJ, mais le dimanche 5 avril (J+2), après la mort suspecte de De Langlade, il disparaît sans prévenir. Il laisse des consignes à l'évêché pour que les PJ ne le suivent pas, mais la fausse piste qu'il indique – une visite familiale à Zurich – peut être démontée en deux coups de fil. Le secrétaire de l'évêché, Wielfried Tanner, ne tarde d'ailleurs pas à se contredire et finit par révéler que Deberne est parti pour Paris suite au décès impromptu d'un ami, René de Langlade. Si les PJ se renseignent sur ce nom, ils apprennent qu'il était responsable d'un centre opusdeiste dans la capitale et qu'il a été assassiné dans l'église intégriste de Saint-Nicolas du Chardonnet.


Mgr L. Deberne

Jorge Schliebnitz

Ce petit homme chauve de 58 ans est un coopérateur de l'OD helvétique. Dandy, coquet, homosexuel, il est toutefois profondément croyant et sa rencontre en 1966 à Rome avec Escrivá l'a convaincu de mettre sa foi et ses compétences au service de l'Œuvre. Depuis, il intervient internationalement dans différents achats de biens, avec l'appui de la banque Fürten qui avance les fonds. En 1975, les autorités romaines de l'OD lui ont confié l'estimation et la répartition de l'héritage du Padre. À cette occasion, il s'est lié d'amitié avec Alberto Calvo qui gérait à l'IOR les divers comptes bancaires du Fondateur. Schliebnitz et Calvo gardaient depuis d'excellentes relations, se voyaient régulièrement, et partageaient un fervent attachement au souvenir du Padre. C'est pour cette raison que Jorge a offert à Alberto, le soir du 28 mars (J-6), une des deux statuettes, auxquelles tenait beaucoup Escrivá.

La boutique

5 place Franz Liszt

Elle porte en devanture, par coquetterie du propriétaire, une plaque ancienne avec la mention «Locations de charrettes et de diables». C'est sous cette dénomination qu'elle est référencée, malgré les récriminations des



plusieurs références dont les coordonnées de De Langlade avec un Post-it « Appeler RdL pour terrain Neuilly ».

● Par terre, devant les tiroirs de la table de travail, de nombreux dossiers en vrac. Rien sur l'OD mais à E comme Escrivá, quelques courriers traitant de la succession (prises de rendez-vous espagnols et romains datés de 1975). Dans le tas des documents épars, une photo montrant Jorge à côté d'Escrivá dans son bureau romain. Derrière eux, sur une étagère, deux petites statuettes polychromes en pierre : saint Michel et saint Thomas d'Aquin (jet d'Histoire pour reconnaître la seconde à ses attributs).

La chambre

● Sur la table de nuit, un livre portant le titre de *Camino* et dédicacé « Pour J. Schliebnitz, que ce livre t'aide à sanctifier ton chemin. J.E. »

● Dans le tiroir de la table de nuit, un fouet à cinq brins empesés. (Schliebnitz fait du zèle, cette mortification n'est obligatoire une fois par semaine que pour les numéraires de l'OD.)

deux employés et les erreurs téléphoniques. Une visite sur place – belle boutique, peu d'objets mais rares et beaux – se solde par un « Monsieur Schliebnitz est en déplacement et nous ne savons pas quand il sera de retour. Nous pouvons toutefois prendre un message à son intention... »

Le domicile

27 passage des Tireurs de sable

Un ou plusieurs appels au domicile aboutissent sur un répondeur à la voix maniérée, sur fond de musique baroque : « Vous êtes bien chez Jorge, mais je ne suis pas là pour le moment... ». Une visite s'impose...

L'appartement se situe au deuxième étage. Un PJ attentif (Vigilance) notera que l'une des fenêtres en façade est grande ouverte. Mme Smitters, la rondouillarde concierge, n'a pas vu l'antiquaire depuis quelques jours, mais il est coutumier du fait. Si on le lui demande, elle a remarqué, il y a quelques jours, un prêtre en soutane qui sonnait à la porte, mais elle ne sait plus quand.

Accéder au palier de l'appartement peut se faire discrètement même en journée, par l'escalier de service qui donne dans le local à poubelles. Mais la porte de Shliebnitz est blindée ! Si le crochetage avec Serrurerie à -40% échoue (15 mn de travail), longer la façade, passer par la fenêtre ouverte et ouvrir la porte de l'intérieur est faisable, moyennant quelques jets d'Athlétisme, mais certainement pas de jour.

La première impression qui frappe dans l'appartement est une odeur de pourriture. Une visite sommaire permet de constater que les pièces, luxueusement meublées, ont été fouillées (bibelots renversés, tiroirs vidés). Il ne semble pas y avoir eu de lutte. Les PJ découvrent rapidement un corps qui flotte dans la baignoire dorée de la salle de bains. Habillé d'une veste d'intérieur fushia et d'un jodhpur pourpre, un petit homme chauve baigne dans son sang. Un examen plus attentif (jet de Médecine à -20%) révèle que l'homme est mort depuis trois ou quatre jours, que ses mains sont attachées dans le dos avec une corde à rideau et que l'oreille gauche et l'annulaire droit du cadavre flottent à côté de lui. Tous les flacons d'eau de toilette ont été brisés sur le carrelage blanc à cabochons noirs.

Moyennant quelques jets de Chercher, divers indices intéressants peuvent être trouvés dans le reste de l'appartement.

L'entrée

● Le système de sécurité n'est pas en fonction (jet de Serrurerie).

● Sur un lutrin de facture italienne est posé un vieux livre, dont il ne reste que la couverture. À l'intérieur se trouve l'agenda personnel de l'antiquaire. Au 28 mars (J-6) est noté le dîner avec Calvo ; au 1er avril (J-2) est noté un rendez-vous avec un certain « padre Cristobal ».

La salle de séjour

● Sur un jet d'Histoire, plusieurs objets précieux d'art espagnol médiéval (prie-Dieu, retable, chandeliers d'autel, burettes...).

● Un couple de serins morts dans une cage en fer forgé (effet Escrivá ou inanition ?).

● Caché derrière une Vierge à l'enfant de Van Eyck, un coffre-fort inviolé. À moins d'avoir le code, qui n'est inscrit nulle part, ou un chalumeau de compétition, il reste obstinément fermé. Il contient deux cent mille francs en devises diverses et une série de notes de transactions impliquant l'OD et des sociétés fantômes (jets de Droit et de Commerce).

Le bureau

● Une statuette en pierre polychrome de saint Michel, brisée au pied d'une étagère en bois précieux (jet d'Histoire pour l'identifier à ses attributs).

● Une cassette audio à côté du répondeur garde trace des demandes de rendez-vous de plus en plus pressantes d'un certain père Cristobal au sujet de « l'héritage du Padre ».

● Un rouleau renversé avec des noms variés de contacts ou de clients classés par ville ; à Paris,

Et maintenant ?

Une fois ces pistes genevoises étudiées, où en sont les PJ ? En suivant Calvo à Genève, la personnalité du prêtre en soutane doit commencer à s'éclaircir ; le lien avec le jubilé devient plus ténu au fur et à mesure qu'apparaît plus souvent l'Opus Dei ; la statuette doit déjà être comprise comme le motif des deux meurtres.

Le parcours probable du duo après Londres, le départ de Mgr Deberne, la mention de De Langlade chez Schliebnitz ou l'annonce de sa mort devraient pousser les PJ vers leur prochaine étape : Paris.

Unsere Freunde die Hünde

Les PJ ont peut-être décidé de surveiller les bizarreries comportementales de la race canine afin de repérer les mouvements de notre duo. Pour peu que les dates soient compatibles, une revue de presse journalière des faits divers leur communique un événement récent qui s'est produit à Paris. À défaut, un journal satirique, type *Canard enchaîné*, peut les attirer à la devanture d'un kiosque par un gros titre du genre « Le corbeau et le chien d'aveugle », « Ni chien, ni maître »...

Dans l'église de Saint-Nicolas du Chardonnet, fief parisien du mouvement catholique intégriste de monseigneur Lefebvre, le chien d'un aveugle qui mendiait sur le parvis est subitement devenu enragé. Après avoir hurlé à la mort pendant dix minutes à la fin des vêpres, il s'est précipité dans le chœur, mordant tout ce qu'il croisait avant de s'acharner sur l'officiant, le père Brancieux. L'animal a fini par être assommé à coups de chandelier avant d'être emporté par les services vétérinaires compétents. Peu après, monsieur René de Langlade, directeur du Centre Culturel Magenta, était retrouvé mort dans un confessionnal de cette même église. D'après les premières conclusions de la police judiciaire, les deux événements, aussi étranges soient-ils, ne semblent pas liés.

Acte III

Opium Dei à Paris

Saint-Nicolas du Chardonnet

La première action des PJ sera peut-être de s'intéresser à l'église favorite des intégristes parisiens. Elle n'a pourtant pas de relation profonde avec notre histoire : c'est juste un lieu emblématique choisi par Escrivá.

Elle ne garde plus trace de l'incident du chien. Les membres du culte ont fait vœu de silence sur l'affaire ; conséquemment, l'identité de l'aveugle est impossible à retrouver.

Quant au confessionnal où a été assassiné de Langlade, il est ceint de banderoles de police et devant se relaient sans relâche plusieurs croyants, opusdeistes ou intégristes, qui prient pour le repos du défunt. Y jeter un œil est donc impossible. Sur un jet de Vigilance réussi, on peut remarquer un homme en blouson à l'air faussement chagriné. Dominique Rinaquetti est un agent des Renseignements Généraux ; peu discret, il s'intéresse beaucoup aux fouineurs et va rapidement assimiler les PJ à des détectives privés, si leur comportement est repérable. Il peut, à votre choix, leur donner quelques tuyaux ou bien leur mettre des bâtons dans les roues, voire les boucler au violon pour vérification d'identité ; après quoi, obéissant à sa hiérarchie, il les laisse en paix.

René de Langlade

Cet ancien élève des jésuites, âgé de 80 ans, est docteur en théologie et directeur du Centre Culturel Magenta, affilié à l'OD. Excellent diplomate, il entretient de très bonnes relations avec la Terre entière, les absolutistes et les libertaires, les politiques et les financiers, car c'est fondamentalement un opportuniste, intégriste en apparence mais transigeant à chaque instant avec sa veulerie et sa couardise naturelle. Ainsi a-t-il réussi à cacher son passé à presque tout le monde. Membre des Croix de Feu avant-guerre, pétainiste sous Vichy, improvisé FFI à la Libération, il a survécu à l'Épuration grâce à de précieuses relations nouées avec l'OD et le Vatican. Il est numéraire depuis 1943 et directeur du CCM depuis 1985. À ce titre, il gère le quotidien d'un centre opusdeiste, quelques affaires louches de trafic d'influence, et de rares actions plus musclées que prend en charge un groupe d'une vingtaine de va-t-en guerre fanatisés baptisés les Croisés pour l'enfance.

Vol au-dessus d'un nid de corbeaux

Le Centre Culturel Magenta

126 rue de Paradis 75010

Ce bel hôtel particulier du début du siècle, haut de trois étages, comporte quatre corps de bâtiments regroupés autour d'une cour pavée. Le bâtiment principal qui donne sur la rue comporte des cuisines au sous-sol, une cafétéria au rez-de-chaussée, une bibliothèque au premier, trois salles de réunion au second et deux amphis au troisième. Le bâtiment de gauche, d'anciens garages, contient l'ensemble des bureaux administratifs du centre, dont ceux de l'OD au dernier étage. Le bâtiment de droite accueille des logements d'étudiants, les logements des permanents du centre et enfin l'appartement de De Langlade au troisième. Le dernier bâtiment, fermant la cour, est une chapelle « gothique » construite dans les années 50. Le hall sur la rue comporte un point d'accueil tenu par un surnuméraire et présente le programme des stages, conférences ou symposiums proposés. Les bureaux ne sont accessibles que par un sas gardé par un vigile (revolver dans le tiroir du bureau).

Les PJ, n'étant pas membres du centre, ont accès à la bibliothèque sans restriction, et au reste du bâtiment 1 en fonction de leur inscription aux programmes. On notera que les fenêtres du premier étage permettent une vue discrète sur la cour où circulent exclusivement des hommes, certains en soutane, la plupart en civil, quelques-uns enfin arborant un brassard de deuil. Pour accéder à l'administration, il faut une raison valable, la livraison de pizza n'étant pas de mise. Jules Garnier, le vice-directeur, est un quinquagénaire grand et sec. En bon numéraire de l'OD, il est peu expansif sur la personnalité de De Langlade, se limitant à des banalités. Il est fermé à la police et plus encore aux médias : « une plaie de l'âme moderne, ce besoin de vaine gloriole ».

Avec beaucoup de persuasion, les PJ peuvent décrocher un renseignement utile auprès de Garnier : la secrétaire particulière du directeur, Françoise Lérignac, a été mise en disponibilité pour « hystérie médiatique ». En effet, elle a répondu par monosyllabes à trois questions d'un journaliste de France 3 Île-de-France (avec de la Chance, les PJ verront peut-être le reportage aux infos). Pour obtenir ses coordonnées, il faut faire jouer des contacts à la télévision ou éplucher les bottins de la région parisienne.



Françoise Lérignac

18, allée des Lavandières
78530 Jouy-en-Josas

Ni belle, ni laide, cette jeune brune de 26 ans passe inaperçue dans la rue. Elle a toutefois un talent caché : une mémoire d'éléphant qu'elle a mise au service de De Langlade depuis cinq ans. Très marquée par sa mort, elle se repose avec sa fille de six ans, Andréa, dans leur maison de la vallée de Chevreuse.

Fille-mère, c'est l'occasion pour elle de consacrer un peu plus de temps à son enfant, loin des nounous et des centres aérés. Elle accepte difficilement une entrevue. Elle veut être tranquille et oublier un peu l'univers oppressant du travail. Elle n'est pas dupe des activités douteuses du centre et aimerait bien avoir les mains un peu plus propres quand elle parle de Dieu à sa fille ; en effet Françoise est très croyante, d'une foi presque naïve qui s'accommode mal des rigueurs intégristes de l'OD. C'est un premier levier à actionner pour obtenir un rendez-vous.

Le second est sa fille, qu'elle élève seule dans la discrétion, depuis le départ précipité d'un amour de jeunesse peu pressé de se marier. Françoise connaît bien évidemment les connexions entre OD et comités antiavortement, et ce droit à la vie qu'ils réclament à coups d'actions musclées ne correspond pas du tout à ce que conçoit la petite secrétaire.



F. Lérignac

Les PJ devront d'abord bien se renseigner sur elle puis être très persuasifs pour pouvoir la rencontrer. Une fois sur place, dans ce petit pavillon de banlieue anodin, il leur faudra redoubler de subtilité pour vaincre ses réticences ; mais une fois gagné, le jeu en vaut la chandelle. Françoise peut leur parler de trois faits notables survenus les jours derniers, et qu'elle n'a confié encore à personne, pas à même à Deberne, s'il est déjà passé. Elle l'a trouvé trop inquisiteur.

- Le premier est un coup de téléphone, reçu pour de Langlade, le 29 mars (J-5) et provenant d'un «père Cristobal» au fort accent espagnol. Pendant cette longue communication, elle est passée discrètement par deux fois dans le bureau directorial et a entendu ces deux phrases prononcées par De Langlade : «et comment savez-vous que j'ai été engagé par le lieutenant-colonel de La Rocque ?» (jet d'Histoire à -30% : président des Croix-de-Feu, un mouvement d'extrême droite de l'entre-deux guerres) ; et «Il s'appelle Loïc Cervier. Il arrivera équipé demain à San Jorge» (recherche en banque de données : c'est le nom de la gare de Pampelune en Espagne).
- Le même après-midi, elle a accueilli un grand albinos baraqué qu'elle avait déjà remarqué lors d'une réunion diocésaine à Neuilly, où il s'occupait du service d'ordre. Après une courte entrevue avec de Langlade, il est reparti avec une mallette à code. Elle sait qu'il fait partie d'un groupe associatif appelé les Croisés pour l'enfance, qui se réunit à Versailles dans le bar *Le bon samaritain*. Elle ne le connaît pas vraiment, mais le croit dangereux.
- Le troisième fait est plus récent. Le samedi 4 avril (J+1), Françoise, en l'absence de De Langlade en déplacement à Lille pour une conférence, a reçu plusieurs appels du prêtre à l'accent espagnol, cherchant à le joindre de toute urgence.

Après ces révélations, Françoise, un peu abattue, demande aux PJ de la laisser tranquille. Une semaine plus tard, elle démissionnera du CCM et ira confier ces trois faits à la police.

Les Croisés pour l'enfance

Que les renseignements soient obtenus par Garnier ou Lérignac, une visite au bras armé du CCM s'impose. Ces vingt garçons gèrent les basses besognes de l'OD : service d'ordre, sécurité des locaux et parfois actions antiavortement, graffitis séditieux, extorsions musclées… Réacs et racistes, ils collaborent aussi à la mouvance intégriste ou d'extrême droite. Ils se retrouvent hebdomadairement dans l'arrière-salle discrète d'un troquet où les discussions tournent parfois à la beuverie, agrémentée d'hymnes fascistes et de projets de ratonnades. Ils sont fichés aux RG qui connaissent bien leurs lodens verts et surveillent les occupations de ces «soldats de Dieu».

«Le bon Samaritain»
12 rue d'Anjou, paroisse Saint-Louis, Versailles

Le troquet est le point de rencontre le plus logique. À la première visite des PJ, ils ne sont pas là et Gros Roger, le patron, fait un peu d'obstruction. Secoué ou payé, il reconnaît avoir comme client régulier un albinos nommé Loïc Cervier, mais ne pas avoir fait gaffe à ces déplacements récents. Si les PJ planquent de jour deux heures devant le café, ils voient entrer un quatuor de lodens musclés et peuvent décider de les aborder tout de suite ou plus tard quand ils se séparent. De nuit, ils seront six. L'affrontement est quasi obligatoire : les Croisés pour l'enfance sont muets sur leurs activités et violents de nature ; donc la moindre menace déclenche la bagarre. Il est impératif d'agir vite et fort. En effet, huit minutes après le début de l'incident, un véhicule de la police municipale arrive, suivi quatre minutes plus tard d'un fourgon de gendarmerie.
À l'issue de la baston, un seul membre de la bande, André-Louis Ravaillac, est interrogeable. Il a bien vu Cervier le 4 avril (J+1) qui est passé boire un verre dans l'après-midi ; Loïc a clamé être en mission pour un saint homme et partir bientôt pour l'Espagne «préparer un coup fumant». C'est tout ce qu'il sait. Si les PJ ne s'en contentent pas, il donne les coordonnées de son chef : Jean-Dominique Laferrière.

Jean-Dominique Laferrière
3, boulevard de la Reine, Versailles

C'est le cerveau des Croisés pour l'enfance, celui qui a lu et fumeusement théorisé les volontés extrémistes du groupe. Fanatiquement croyant, tendance inquisitoriale, il est le contact de De Langlade et gère les disponibilités de ses comparses en fonction des missions.
Une visite à son domicile le trouve en pleine lecture des *Poèmes de Fresnes*, de Robert Brasillach. Bien sûr, il refuse de parler, même si on le chahute un peu fort. Toutefois, une fouille de son appartement, décoré de fleur de lys, permet de mettre la main sur le répertoire téléphonique où figurent les noms de tous les membres, dont Cervier.

Le studio de Cervier
*85, rue des Abbesses, Paris XVIIIe*

Situé dans le quartier de Montmartre, en contrebas de la basilique du Sacré-Cœur, l'immeuble ne comporte ni concierge, ni digicode. Sur la boîte aux lettres, Cervier est indiqué au quatrième gauche. L'escalier d'accès sent l'urine ; le quatrième n'a qu'une seule porte. Elle est facile à crocheter (peut-être l'a-t-elle déjà été par Deberne). De l'autre côté, un studio de célibataire, pas très propre et assombri par d'épais doubles rideaux tirés sur les volets. Dans le coin cuisine traîne de la vaisselle sale et, autour du lit surdimensionné, gisent des vêtements à la propreté douteuse.
Trois éléments intéressants surnagent dans ce laisser-aller.

- Au-dessus du lit, une photo du pape en prière. Si Deberne n'est pas encore passé, un coupe-papier au monogramme du *Royal Hampton House* est planté dans son œil gauche. Sinon, il reste la trace de la coupure dans la photo et le mur derrière (jet de Chercher).
- Sur la table de nuit, une Bible en édition de poche. Comme marque-page, on y trouve une photo de Cervier dans une forêt, le pied posé sur le sanglier qu'il vient de tuer au couteau (jet de Chercher).

Joker parisien

Si les PJ peinent, vous pouvez faire intervenir un ami personnel de Blackmoor : Jean Dumour, directeur de recherches à la Fondation Nationale des Sciences Politiques, spécialiste des mouvements d'extrême droite de la IIIe à la Ve République. Sur recommandation de l'agence londonienne, il donne rendez-vous aux PJ à la brasserie *Lipp*, où il peut leur présenter quelques éléments sur de Langlade, y compris ses liens avec les Croisés pour l'enfance.

Les actions de Deberne à Paris

Soupçonneux, Deberne arrive à Paris le 5 avril au soir (J+2). Il loge dans un meublé de la rue Saint-Sulpice appartenant à l'OD. Le lendemain (J+3), il se rend au CCM et enquête avec Garnier sur les récents événements liés à l'OD ou à de Langlade. Le 7 avril (J+4), il se rend chez Françoise Lérignac et n'obtient d'elle que le nom de Cristobal. L'après-midi, à l'enterrement du directeur, il remarque le comportement bravache des Croisés pour l'enfance. Après la cérémonie, il les interroge avec Garnier et apprend le départ de Cervier et son passage à Versailles. Il décide le soir même de s'adjoindre le renfort de trois coopérateurs de l'OD, membres du club de boxe genevois. Au matin du 8 avril (J+5), Deberne et ses trois acolytes vont chez Cervier ; tous les quatre quittent Paris en fin d'après-midi dans un minibus pour la capitale de la Navarre.
Deberne peut devancer, croiser ou suivre les PJ. Selon qu'ils se seront vus ou pas à Genève, sa réaction peut être amicale, neutre ou hostile, d'autant plus qu'il commence à craindre que l'Œuvre ne soit impliquée.

• Dans la poubelle, un bout de papier chiffonné sur lequel est inscrit d'une main malhabile « D Gare d'Austerlitz 16.30. A Pampelune 11.40 » (jet de Chercher à -20%).

Et maintenant ?

Une fois la piste parisienne remontée, où en sont les PJ ? En raccrochant le passage du duo aux activités de De Langlade, le lien avec l'Opus Dei devient flagrant ; Cervier est identifié et décrit, le prêtre pas encore, bien qu'il soit probablement proche de l'OD. La suite de l'enquête emmène donc les PJ sur les traces du duo en Espagne, fief originel de l'Œuvre, dans la ville de Pampelune.



Premières recherches

Arrivés dans la capitale de Navarre, les PJ doivent comprendre pourquoi le duo Escrivá-Cervier s'y rend et les retrouver. Deux pistes se mélangent, celle laissée par Escrivá seul, avant son départ pour Londres, et celle des deux hommes après Londres, d'où un certain risque de confusion.

Si les PJ s'intéressent à la manière utilisée par le duo pour arriver en ville, une recherche sur la gare San Jorge ne donne rien. En revanche, une visite à l'aéroport de Noain et quelques questions bien ciblées leur apprennent que le 5 avril (J+2), vers 17h30, une étrange folie s'est emparée des chiens dans les taxis, causant une sérieuse panique. Un chauffeur a été gravement mordu dans son véhicule par son propre animal et la police est intervenue pour abattre deux bêtes devenues incontrôlables. Le phénomène n'a pas été expliqué. Il a eu lieu après l'arrivée du vol de Düsseldorf.

Partant de cette date, de cette heure approximative et de la description du duo, une recherche dans les hôtels de la ville, une trentaine, est envisageable (jet de Chance à -40%, +5% par heure passée). Elle permet de repérer deux lieux.

• *Las Ramblas*, 53 avenida Gallicia. Antonio Abelar, le propriétaire, se souvient d'abord du prêtre. Au matin du 26 mars (J-8), il est rentré très tôt, vers 6h30, tout sale et les bras remplis de journaux. Il a tout de suite exigé une télé dans sa chambre. Les jours suivants, il était un peu différent, l'œil plus vif, parlant mieux. Le géant, lui, est arrivé à l'hôtel avec un sac et une mallette aux alentours du 30 mars (J-4). Ils ont quitté l'hôtel le lendemain matin.

• *Alhambra*, 16 rue San Roque. Le concierge Javier San Juan n'a pas grand-chose à dire. Le duo est descendu dans son hôtel le 5 avril (J+2) vers 18h. Ils ont passé la soirée dehors et ne sont restés qu'une nuit. Il n'a rien noté de bizarre dans leur comportement.

Les lieux de l'Œuvre

Plusieurs lieux à Pampelune sont associés à l'Opus Dei, directement ou indirectement. Une petite visite, émaillée de questions judicieuses, est indispensable pour reconstituer le parcours d'Escrivá.

Le mausolée El Padre

Plaza San José

C'est un complexe construit tout exprès au-dessus de la crypte où repose J. Escrivá de Balaguer Y Albas. Des parkings, des boutiques, des chapelles et toute une infrastructure d'accueil gèrent une foule conséquente de pèlerins. Parmi le personnel de garde à la crypte, Rodrigo Perez a assisté le 25 mars (J-9) à un incident étrange : un prêtre malingre, venu se recueillir sur la tombe en début d'après-midi, s'est effondré sur la dalle du caveau, probablement à cause d'un malaise dû au chaud et froid. Le temps d'appeler les secours, son cœur s'était arrêté de battre. Emporté d'urgence à l'infirmerie ultramoderne du centre, il a rapidement retrouvé vie sous les yeux incrédules du docteur Destranza. Après une demi-heure de repos, il a déclaré en bégayant vouloir s'en aller, refusant qu'on le conduise à l'hôpital. Il a alors signé une décharge sur laquelle il a apposé le nom d'Escrivá, avant de rectifier par celui de sa carte d'identité : padre Ricardo Cristobal. Destranza se rappelle très bien avoir trouvé ça de mauvais goût, émotion ou pas. Ensuite, malgré les recommandations médicales, le prêtre a quitté les lieux d'un pas mal assuré.

Ces informations peuvent être obtenues par les PJ auprès des deux personnes impliquées ou auprès d'une grenouille de bénitier qui passe son brevet de concierge, option ragots, dans le parc du mausolée.

Le musée du Fondateur

Plaza del Castillo

Deux étages d'objets ayant appartenu à J. Escrivá sont présentés au public dans un bâtiment flambant neuf en forme de croix, visite guidée obligatoire pour les six salles d'exposition. Consuela Iranzu, l'une des trois guides, a bien remarqué le 28 mars (J-6) un prêtre au comportement atypique – regard intense, tics nerveux, démarche brouillonne... Exceptionnellement calé sur la vie et l'œuvre du Fondateur, il a posé de nombreuses questions à la fin de la visite, et d'une manière presque obsessionnelle, sur les objets non présentés au musée.

La médiathèque catholique

Camino Burlada

Accolé à l'entrée sud de l'Institut de Navarre, ce vaste bâtiment est une mine pour tout chercheur s'intéressant à l'histoire de la chrétienté. On notera toutefois que, puisqu'on y applique l'*Index librorum prohibitorum*, certains livres sont bizarrement toujours indisponibles. Alberto Falcon, l'un des cinq documentalistes en contact avec le public, se rappelle vaguement que le 27 mars (J-7), un prêtre rachitique, au regard particulièrement intense, est venu dès l'ouverture consulter la médiathèque. Il est resté jusqu'à la fermeture, sans une seule pause, à dévorer tout ce qui lui tombait sous la main concernant les vingt dernières années. Alberto, à le voir, a pensé à un ermite sortant de son isolement et qui voudrait se remettre au courant de l'état du monde.

Joker navarrais

Si, là encore, les PJ peinent à s'y retrouver, vous pouvez sortir de votre manche l'atout Paloma Asombra. Ancienne architecte des monuments nationaux, spécialiste de l'histoire médiévale espagnole et membre de W&B, cette grande brune incendiaire travaille actuellement sur deux cas d'apparitions ectoplasmiques en Auvergne, sur les chemins de Compostelle. Son étude la fait actuellement séjourner à Pampelune, ville qu'elle connaît fort bien. Elle peut aider les PJ concernant l'activité opusdeiste de la ville et ses différents bâtiments. Elle peut aussi connaître personnellement une ou deux personnes impliquées dans l'enquête.

L'Institut de Navarre

Camino Burlada

Inauguré en 1960, ce centre opusdeiste, grand comme le parc du château de Versailles, est une université de pointe avec d'énormes moyens technologiques et un professeur pour dix élèves. L'Institut a pour but, dans la formation des étudiants, de réinstaurer l'unité entre science et foi, éducation et religion. Il faut beaucoup de chance ou de perspicacité aux PJ pour trouver parmi les centaines de personnes qui y vivent à plein temps la seule personne qui les intéresse : Luis Perdito, assistant laborantin du professeur Aquilar.

S'ils ont découvert le retour à la vie d'Escrivá, les personnages peuvent penser qu'à l'Institut, certains l'ont connu de son vivant et que le duo a peut-être cherché à les contacter. Paloma Asombra, le joker navarrais décrit ci-dessus, pourra leur confirmer les excellentes relations qu'entretenait Escrivá avec plusieurs membres de l'Institut. Cette information, couplée à une recherche sur le CV des professeurs dont l'âge correspond, débouche sur deux enseignants encore en activité : Oscar La Fuenta, docteur en théologie, et Pedro Aquilar, professeur de chimie. Les PJ peuvent demander à les rencontrer, et apprendre qu'Aquilar est absent depuis quelques jours. Son assistant, Luis Perdito, est disponible...

Perdito, bien questionné, explique que le 6 avril (J+3), il a reçu un appel du professeur, tombé malade dans la nuit, lui réclamant du matériel pour une expérience en cours. Le fax de demande existe toujours (jet de Science Appliquée à -20% pour reconnaître le type d'ingrédients). Perdito a tout apporté le jour même, mais a déposé le colis sur le palier, Aquilar prétextant une maladie contagieuse.

Au bout du chemin ?

Pedro Aquilar

63 avenida Gallicia

C'est le personnage clé du second périple espagnol de notre duo. Ce célibataire de 73 ans officie en tant que professeur de chimie à l'Institut de Navarre. Archétype du vieux savant fou, il est aussi talentueux qu'asocial. Franquiste de la première heure, il fut illuminé par la grâce divine le jour où son chemin croisa celui du jeune Escrivá. Il est devenu l'un des premiers membres laïcs de l'Œuvre, profondément attaché à l'image parfaite du Padre. Son cilice, une ceinture bardée de pointes métalliques qui se porte en haut de la cuisse, ne le quitte pas, il se mortifie journellement et crache sur les couples qui s'embrassent dans la rue. Le personnage est peu apprécié à l'Institut, mais ses relations le sauvent de ses carences pédagogiques et de l'obligation de prendre sa retraite. Aucun des voisins de son trois pièces pouilleux, au deuxième étage, ne sympathise avec lui. Les volets sont constamment fermés et personne à part lui n'a jamais mis les pieds dans ce capharnaüm de cornues vides et de boîtes de conserves moisies.

Si les PJ repèrent Aquilar après Deberne

Une fenêtre est fracturée et les scellés sont posés sur la porte. S'ils entrent quand même, des impacts sur les murs, une silhouette tracée à la craie et des traces de sang séché indiquent clairement l'issue des événements. Une inspection sommaire permet d'établir que trois personnes ont vécu dans l'appartement ces derniers jours. Une inspection plus attentive permet d'apprendre que des recherches chimiques ont été menées dans un laboratoire improvisé. Pour le reste, l'appartement est à l'origine très bordélique et la bagarre qui s'y est déroulée n'a rien arrangé. Aucun autre indice ne s'y trouve, pas même une indication sur Rome. Pour en savoir plus, il faut s'adresser à la police avec une raison valable, ou directement à monseigneur Deberne s'il est encore là. Les voisins ont bien entendu les coups de feu, mais personne n'a essayé d'en savoir plus tant que la police n'était pas arrivée.

Si les PJ repèrent Aquilar avant Deberne

- Si Escrivá est déjà parti, Aquilar se méfie moins et entrouvre la porte aux inconnus. La tactique commando est payante, car elle bouscule le vieux prof et surprend Cervier au saut du lit. L'albinos fera de son mieux pour ne pas être pris vivant. Il ne reste plus qu'à faire parler Pedro. Libre aux PJ d'utiliser tous les moyens de coercition nécessaires. S'il craque, les PJ se retrouvent avec un futur assassinat papal dans la nature, mais avec plein d'indices. S'il se tait, ils ne connaissent que l'absence d'Escrivá, mais pas sa destination, et la formule d'un poison de contact qu'ils auront eu le temps d'identifier. À eux d'intuiter et de jouer quitte ou double en partant pour Rome. Attention au timing : il se peut que Deberne et ses hommes arrivent sur ces entrefaites.
- Si Escrivá est encore là, il est probable que l'histoire se termine ici. Au coup de sonnette des PJ, Aquilar ouvre le plus naturellement possible (c'est-à-dire pas du tout). Il dissimule une fiole d'acide dans sa main gauche. Au moindre soupçon, il la jette sur les arrivants pendant que Cervier, derrière, défouraille avec son Lüger. Tous deux se défendent jusqu'à la mort pour permettre la fuite d'Escrivá, par la fenêtre de la cuisine, à l'aide d'une corde à nœuds. Hélas, Cristobal n'est pas très sportif et il s'y casse la cheville. Il faudrait alors une grande dose d'incompétence aux PJ pour ne pas l'intercepter.

Reste à savoir quoi faire de ce prêtre en soutane et aux yeux fous, qui prétend être Escrivá. Le livrer à la police est une possibilité. Il finira à l'asile, sans avoir pu nuire. L'exorciser en est une autre. Encore faut-il être épaulé par quelqu'un de compétent. La personnalité d'Escrivá quittera Cristobal, qui terminera sa vie en légume dans un hôpital. On peut aussi le confier à monseigneur Deberne, qui le remettra aux autorités de l'OD. Dans ce cas, on n'entendra plus jamais parler d'Escrivá-Cristobal...

Et maintenant !

Où en sont les PJ ? Selon la qualité et la rapidité de leur enquête, le scénario, à ce stade, devrait être globalement compris, en tout cas concernant la personnalité d'Escrivá et celle de Cervier, ainsi que leurs implications avec l'OD. Si Deberne les a précédés, il va leur falloir beaucoup de jugeote et de chance pour se diriger vers Rome. S'ils ont, comme Deberne, laissé échapper l'oiseau rare, ils se préparent des heures difficiles en Italie. Enfin, s'ils ont capturé Escrivá avant Deberne, la balle est dans leur camp pour un final en beauté. Le cinquième et dernier acte est donc tout à fait optionnel...

Acte V

Octopus Dei à Rome

Final romain

Prêtre en soutane dans la Ville Sainte, Escrivá est difficilement repérable (il affole toujours les chiens, si vous avez besoin d'un moyen pour remettre les PJ en selle). Les accès au Vatican sont suffisamment nombreux pour qu'une rencontre de hasard soit inenvisageable, et une surveillance pratiquement impossible. Quant à informer la hiérarchie vaticane de ce qui se trame, cela mène les PJ au poste de police le plus proche où il leur faut tout expliquer plusieurs fois, surtout les révélations abracadabrantes sur Escrivá. L'influence de W&B n'y fait rien. Lorsqu'enfin, on prend leurs dires en considération, Escrivá a déjà frappé. Bien sûr, c'est un déroulement logique sur le plan de l'histoire, mais frustrant pour les joueurs. Si vous préférez leur sauver la mise (et épargner Jean-Paul II), vous avez trois possibilités.

Les actions de Deberne à Pampelune

Deberne et ses trois boxeurs arrivent sur place le 9 avril (J+6) au matin. L'évêque décide que l'affaire est assez grave pour informer la hiérarchie de l'OD. Il rencontre donc Alfonso Carmelis, vicaire régional de Navarre, à 9 h du matin et lui expose son embryon de théorie, celle d'un prêtre intégriste fou et de son acolyte qui ne reculent devant rien pour réaliser un projet secret concernant le Vatican, et probablement le jubilé. Carmelis est peu convaincu mais décide de mener une recherche sur l'identité du prêtre. De son côté, Deberne enquêtera dans tous les lieux opusdeistes de la ville. Le 10 avril au matin (J+7), l'incident du mausolée est repéré. En début d'après-midi, l'identité de Cristobal est connue et l'évêque fait le lien avec le mausolée. Nanti d'une photo du prêtre, l'enquête de Deberne s'accélère. En fin d'après-midi, son attention se porte sur l'Institut. Le 11 avril (J+8), le comportement bizarre d'Aquilar est remarqué, une planque s'organise devant chez lui. En fin d'après-midi, Cervier est vu sortant faire des courses. À 22 h, avec le soutien de Carmelis, l'appartement est investi. Cervier est tué, Aquilar se défenestre mais Escrivá est déjà parti. Aidés par la police, les religieux s'attellent à comprendre ce qui se passe ici. Après une nuit de travail et de cogitations, le 12 avril (J+9), les recherches d'Aquilar sont identifiées, ainsi que la destination d'Escrivá. Nanti des conclusions de Deberne – un attentat intégriste se prépare contre le pape – Carmelis appelle le prélat à la Villa Tevere, puis avec son accord, le cardinal Ramirez Solada au Vatican. Il leur expose toute l'histoire sur une ligne téléphonique cryptée. Le prélat et Solada demandent le secret le plus absolu et déclarent prendre toute l'affaire en main. Carmelis opine, mais Deberne s'inquiète. Discrètement et de son propre chef, il part pour Rome avec ses trois hommes. Attention, comme à Paris, les enquêtes de Deberne et des PJ peuvent se croiser ; mais là, pas d'entente possible. Deberne sait l'OD impliqué ; en bon soldat, il refuse de collaborer et tente de bloquer les PJ, faisant intervenir la police et effaçant les preuves.

L'arrivée de la cavalerie

Alberto Firenze, l'inspecteur italien qui a enquêté sur la mort de Calvo, a suivi Deberne et les PJ à quelques jours d'intervalle. Son arrivée opportune dans les locaux de la police romaine rend d'un seul coup leurs allégations crédibles. La recherche se déclenche aussitôt sur les indications des PJ, et si le timing est encore bon, le pape est sauvé de justesse. Escrivá-Cristobal est tué dans la bagarre par un garde suisse trop zélé... Quelques jours plus tard, W&B recevra la visite de deux prêtres discrets. L'ensemble du dossier quittera l'agence pour être archivé dans les caves du Vatican. Les PJ, quant à eux, sont priés d'oublier cette affaire, autant que faire se peut...

Mgr Solada

Jean-Marie Noël

illustration : Bernard Bittler

Le justicier

Dans cette option, c'est Deberne qui évite le pire. Arrivé à Rome, il rencontre Solada et comprend que ce dernier ne bougera pas. Il décide donc d'empêcher lui-même Cristobal de nuire. Il repère son passage grâce à ses connaissances des lieux, le piste jusqu'à sa pension de famille, y fait irruption de nuit et l'emmène dans un terrain vague de banlieue où il l'exécute lui-même d'une balle dans la nuque. Il s'en mortifiera quotidiennement jusqu'à la fin de ses jours, attendant impatiemment de pouvoir régler ses comptes avec Dieu. Le cadavre sera découvert démembré et carbonisé, et ne sera jamais identifié officiellement. Le dossier sera clos après quelques mois d'une enquête poussive, malgré les aveux farfelus d'un évêque genevois, venu s'accuser spontanément du crime...

Joyeuse fin

La troisième option, idéale, suppose que les PJ aient gardé d'excellentes relations avec Deberne. Celui-ci rencontre Solada et prend tout de suite conscience que le camerlingue va laisser Escrivá tuer le pape pour servir ses intérêts et ceux de l'OD. Désemparé, révolté par l'attitude des plus hauts dirigeants de l'Œuvre et ne sachant quoi faire, Deberne contacte les PJ et leur explique sa version de l'affaire. C'est l'occasion d'une confrontation globale des divers indices glanés depuis Londres. Il leur révèle aussi l'attitude de Solada mais, ne pouvant se résoudre à agir contre sa hiérarchie, il les supplie d'empêcher la mort du Saint-Père, les aidant du mieux qu'il peut par ses connaissances du Vatican ; puis il regagne la Suisse. Il quittera rapidement l'OD pour finir sa vie comme moine cistercien, hors du monde.

Aux PJ de choisir la meilleure solution. Elle peut être de menacer Solada d'un scandale médiatique, d'informer le pape par l'intermédiaire de Monseigneur Da Capo qui n'est pas opusdeiste, de tenter de capturer Escrivá, etc. De toute façon, le pauvre Cristobal ne retournera jamais dans sa paroisse et quelle que soit la protection apportée, il sera victime d'un « accident » mortel.

Les PJ auront au moins la satisfaction d'avoir contribué à ce que Jean-Paul II puisse célébrer Urbi et Orbi le jubilé de l'an 2000.

Index librorum pas du tout prohibitorum

Si l'Opus Dei vous intéresse, la maison vous recommande la lecture de *L'Opus Dei* de Luc Nefontaine aux éditions du Cerf et de *Les secrets de l'Opus Dei*, par Peter Hertel aux éditions Golias. Pour un autre type d'approche, on peut lire aussi le « Que sais-je ? » n° 2207 sur l'Opus Dei, qui est écrit par un chargé de cours à l'Institut de Navarre. .

Les PNJ

Pour Basic/Enigma

Escrivá-Cristobal

54 ans, 1,65 m, 50 kg, rachitique, vêtu d'une soutane noire, le regard noir profond et intense, presque hypnotique. D'une intelligence remarquable, il est toutefois tellement obnubilé par la réalisation de son plan qu'il en commet des erreurs ; absolument dénué de sentiment, il peut parfois sembler zombifié. Il parle très souvent en latin, avec un fort accent espagnol et s'exprime correctement en anglais. Il ne possède aucune arme et tient en permanence à la main un exemplaire bon marché du *Camino* qu'il consulte occasionnellement. Sa présence prolongée auprès des animaux provoque chez eux un sentiment de malaise, dû à sa nature « mort-vivante », qui dégénère rapidement en panique ou en folie dangereuse.

FOR 9 INT 17 CON 8 POU 18
TAI 8 DEX 11 APP 15 PV 8

Compétences : Bibliothèque 55 %, Commerce 50 %, Culture générale 70 %, Droit 30 %, Histoire-Géo 65 %, Anglais 60 %, Leadership 50 %, Persuasion 65 %, Renseignement 40 %, Sciences Sociales 50 %, Sagacité 50 %, Survie 30 %.

Loïc Cervier

26 ans, 1,98 m, 120 kg de muscles, albinos au teint livide, cet ancien militaire – 10 ans au IIIe Choc – ne passe pas inaperçu. D'une intelligence limitée et fanatiquement dévoué à Escrivá, c'est l'exécuteur idéal. Il baragouine un curieux latin de cuisine qui remonte à son catéchisme ; il s'exprime correctement en français mais ne parle aucune autre langue.

FOR 16 INT 9 CON 14 POU 12
TAI 18 DEX 15 APP 16 PV 16

Bonus aux dommages : +1d6.

Armes : Lüger (dommages 1d6+4, portée 20 m, tir 1, munitions 6), couteau de chasse (dommages 1d3+2), matraque (dommages 1d3+2).

Équipement : Lunettes de soleil ; chapeau à larges bords, genre Stetson sombre ; bomber ; Doc Martens ; mallette à combinaison ; rossignols.

Compétences : Arme de poing 75 %, Poignard 75 %, Athlétisme 45 %, Bagarre 70 %, Bricolage 30 %, Conduire auto 40 %, Connaissance de la rue 40 %, Esquiver 70 %, Lutte 50 %, Orientation 35 %, Secourisme 40 %, Serrurerie 65 %, Survie 50 %, Vigilance 50 %.

Monseigneur Deberne

62 ans, 1,80 m, 84 kg, l'évêque de Genève est un sportif aguerri, pratiquant la boxe comme le tennis, souvent vêtu d'un survêtement avec au revers une croix discrète. Ses yeux clairs, sa franchise naturelle et son côté gentiment paternaliste le rendent éminemment sympathique. Il faut néanmoins se méfier de sa perspicacité et de son talent à jauger son vis-à-vis.

FOR 13 INT 13 CON 11 POU 10
TAI 15 DEX 10 APP 12 PV 13

Bonus aux dommages : +1d3.

Compétences : Athlétisme 35 %, Bibliothèque 30 %, Commerce 40 %, Culture générale 60 %, Droit 35 %, Esquive 65 %, Histoire-Géo 45 %, Anglais 55 %, Leadership 55 %, Lutte 60 %, Persuasion 45 %, Renseignement 30 %, Sciences Sociales 50 %, Sagacité 50 %, Survie 30 %.

Boxeur genevois type

FOR 15 INT 11 CON 14 POU 9
TAI 13 DEX 14 APP 10 PV 14

Bonus aux dommages : +1d3.

Armes : Un calibre.22, un poing américain et un couteau chacun.

Compétences : Athlétisme 40 %, Arme de mêlée 60 %, Arme de tir 65 %, Bricolage 40 %, Conduire auto 55 %, Connaissance de la rue 40 %, Discrétion 45 %, Esquiver 65 %, Lutte 70 %, Secourisme 40 %, Survie 40 %, Vigilance 45 %.

Membre type des Croisés pour l'enfance

FOR 14 INT 12 CON 11 POU 9
TAI 11 DEX 13 APP 11 PV 11

Bonus aux dommages : +1d3.

Armes : Poing américain ou matraque.

Compétences : Athlétisme 25 %, Arme de mêlée 60 %, Chercher 40 %, Bricolage 40 %, Conduire auto 60 %, Connaissance de la rue 30 %, Discrétion 35 %, Esquiver 70 %, Lutte 70 %, Sagacité 30 %, Survie 30 %, Vigilance 55 %.

Message personnel : merci à Aurélie, Gwen, Laetitia, Sophie, Franck et Philippe ; et petit salut à tous ceux que j'ai eu plaisir à rencontrer autour de Casus.

PLANETE

LES CHEVALIERS

L'Épopée des Grands Chevaliers

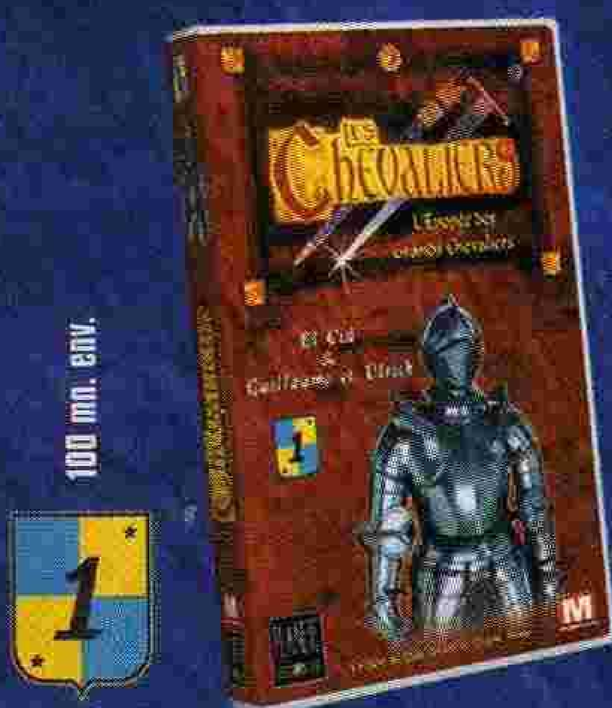
EN VIDÉO UNE FRESQUE PASSIONNANTE ÉPIQUE

Ils étaient le courage, la loyauté, la force...
Leur légende est immortelle.

Pour la première fois une série retrace en vidéo l'épopée des plus grands chevaliers, du Moyen Age à la Renaissance. Fougueuses chevauchées, nobles sentiments, cliquetis des épées, guerres, duels ou tournois ; découvrez aujourd'hui la chevalerie aux côtés de ceux qui en furent les plus nobles et vaillants héros : Du Guesclin, le Cid, Richard cœur de lion et beaucoup d'autres.

4 cassettes héroïques

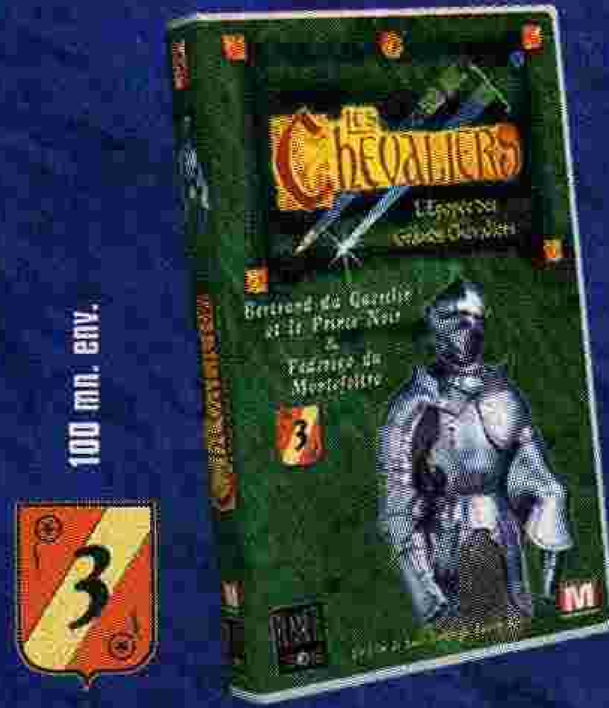
Dans chaque vidéo, 2 ou 3 portraits de chevaliers.



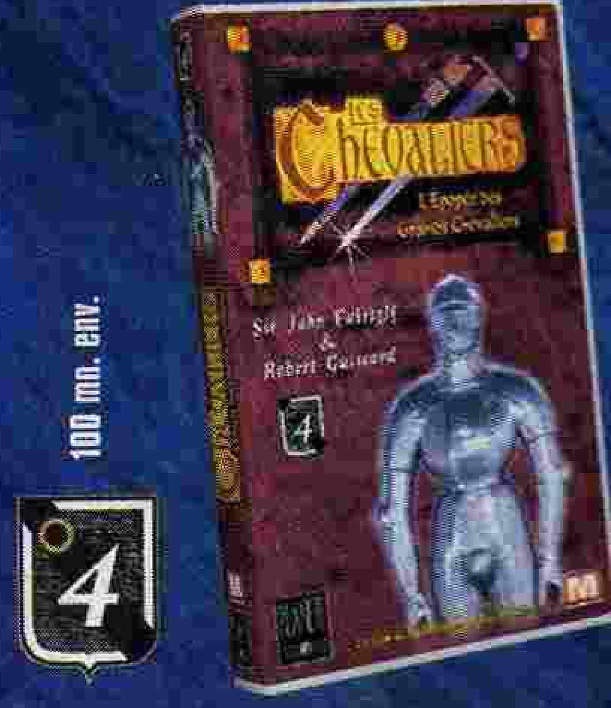
El Cid, le mercenaire & Guillaume et Ulrich.



Richard cœur de lion & Guillaume le Maréchal



Bertrand du Guesclin et le Prince Noir & Federigo da Montefeltro



Sir John Fastolf & Robert Guiscard

editions M montparnasse

Euro Pauli

En vente partout ou à l'aide du bon de commande ci-dessous.

BON DE COMMANDE

Recevez directement chez vous les vidéos de la série Les Chevaliers en nous renvoyant ce bon de commande - ou une copie - dûment complété sous enveloppe affranchie, accompagné de votre règlement, à l'adresse suivante : Éditions Montparnasse - 12 Villa Cœur de Vey - 75014 Paris

Titre	Quantité	Prix Unitaire	Total
Volume 1 - El Cid + Guillaume et Ulrich	----	129 F	----
Volume 2 - Richard Cœur de lion + Guillaume le Maréchal	----	129 F	----
Volume 3 - Bertrand du Guesclin et le Prince noir + Federigo da Montelfetro	----	129 F	----
Volume 4 - Sir John Fastolf + Robert Guiscard	----	129 F	----
Total de ma commande	----		----
Frais de port et d'emballage (forfait)	1	25 F	25 F
Total	----		----

J'ai commandé trois vidéocassettes, merci de m'envoyer la cassette n°5 des Chevaliers hors commerce gratuite * ❑

Adresse d'expédition :

Nom .... Pénom ....

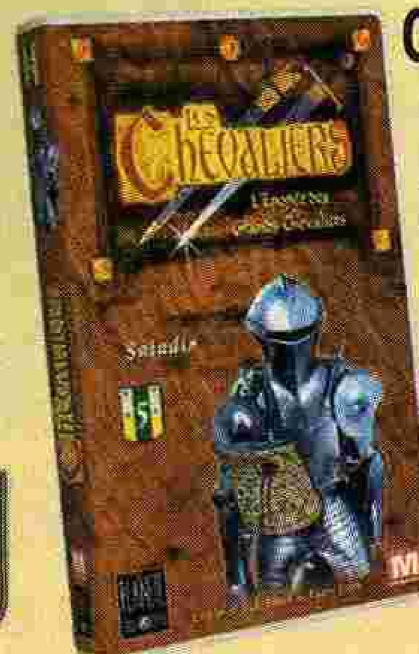
Adresse : ....

Ville : .... Code Postal ....

Chèque bancaire ou postal libellé à l'ordre de : Éditions Montparnasse

Établissements scolaires et universitaires, nous consulter au : 01 56 53 56 53

Conformément à la loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (art.27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant, ou vous opposer à leur utilisation en nous écrivant.



Saladin

ATTENTION
Offre de lancement !*
Pour 3 K7 achetées, la K7 hors-commerce N°5 *Les Chevaliers* **GRATUITE** avec votre commande.

* Offre valable jusqu'au 30 Novembre 1999

EverQuest



Un mariage à l'entrée de Surefall Glades, le domaine des druides humains. Tous les participants sont bien sûr des personnages-joueurs.

La nouvelle frontière ?

Dans ma vie de joueur j'ai connu trois gros chocs. Le premier en 1980, en découvrant AD&D et donc le jeu de rôle. Mes années d'études ont eu leurs nuits pleines de donjons, de trésors, et les cours étaient durs à suivre le matin. En 1993, Magic m'a fait écumer Paris à la recherche des cafés ouverts la nuit, capables d'accueillir mes quatre paquets de cartes (difficile d'en avoir plus à cette époque) et mes adversaires. Depuis mai 1999, Agnès, notre secrétaire de rédaction a du mal à m'arracher d'EverQuest le matin (je suis là bien avant l'aube) et quand elle me réclame cet article tellement en retard, je réponds : « Oui, oui, je joue pour peaufiner mon article ! » Elle fait semblant de me croire.

EverQuest est un « jeu de rôle » (nous y reviendrons plus tard) on-line, ce qui implique une liaison Internet et un ordinateur. De plus, tous les dialogues se font en anglais. Bref, contrairement à l'adage « le jeu de rôle c'est un bout de papier, quelques dés et des copains », *EverQuest* n'est pas pour tout le monde. Jouer à travers Internet a toujours été tentant puisqu'une des plus grosses difficultés du jeu de rôle est de trouver d'autres joueurs, et que le Web permet théoriquement l'accès au monde entier. Il y a donc d'abord eu les jeux par correspondance (en e-mail ou en forum), puis les MUD et les MUSH, ces univers gérés en texte seul (ou avec quelques graphiques statiques) et enfin *Ultima Online* et *Meridian 59*, de véritables jeux informatiques. Si *EverQuest* me plaît bien plus que ces deux-là, c'est par son orientation technique et ses choix de jouabilité. En effet dans *Ultima Online*, vous voyez votre personnage de haut, un peu comme à *Baldur's Gate*. C'est joli mais on joue à la troisième personne, le personnage est « il ». Dans *EverQuest*, c'est une visualisation subjective à la *Tomb Raider*, le personnage est « je ».

Le choix du personnage

Ce personnage, comme dans les jeux informatiques classiques inspirés des vénérables *AD&D* ou *Rolemaster*, vous allez choisir sa race, sa profession et sa religion, avant d'attribuer quelques points supplémentaires dans ses caractéristiques. Les races sont réparties en quatre groupes de trois : Human, Barbarian et Erudite ; Wood Elf, High Elf et Half Elf ; Gnome, Halfling et Dwarf ; et enfin Dark Elf, Troll et Ogre. Ces groupes n'ont pas d'importance dans la plupart des mondes de jeu (les serveurs), mais il existe une variante « guerre des races » dans laquelle chaque membre d'un groupe « racial » peut attaquer les membres des autres groupes. Quant à la profession, quatorze sont disponibles, mais pas ouvertes à toutes les races. Elles offrent un large choix pour satisfaire ceux qui veulent jouer plutôt solo ou plutôt en groupe, ceux qui préfèrent la simplicité ou la complexité, le jeu de rôle ou le « power gaming » (monter son personnage au maximum par tous les moyens). À très haut niveau (niveau 50 hé oui !), sachez que ce ne sont pas forcément les classes les plus amusantes qui sont les plus efficaces, puisqu'on y retrouve forcément le Warrior, le Cleric et le Wizard. Je vous livre néanmoins un rapide aperçu des possibilités de chacune.

- **Wizard**. Mage de bataille. C'est lui qui fait le plus de dégâts. Si un wizard reste à distance d'un PNJ, celui-ci est mort. Mais s'il arrive au contact, le wizard est mort. Possède des téléportations à haut niveau. Moyen en solo.
- **Warrior**. Aucun sort, juste des points de vie en plus et des coups critiques. Avantage : il n'a pas besoin de « méditer » ni de se reposer sans arrêt. Sans lui pour « tanker » (voir glossaire) aucun groupe ne peut survivre longtemps. Moyen en solo.
- **Cleric**. Il a le plus de sorts de soins, de protection et plus tard de résurrection. Un des personnages les plus difficiles et les plus ingrats à faire progresser. Mais sans clerc dans votre groupe, vous n'atteindrez jamais les hauts niveaux. Difficile en solo.

Tous les autres personnages peuvent avoir des capacités spéciales bien supérieures à ces trois-là mais aucun n'est aussi efficace dans son propre domaine. Et de loin.

- **Enchanter**. Sa force : augmenter les capacités des uns et diminuer celles des autres. Il peut aussi enchanter les matériaux pour créer des objets magiques. Ingrat à jouer au début, l'enchanteur est fantastique à haut niveau. Difficile à jouer tout court.
- **Magician**. Invocateur qui se fait aider par un élémentaire qui combat pour lui. Il a aussi pas mal de sorts utilitaires et offensifs. Facile en solo mais l'élémentaire n'est pas facile à gérer.
- **Necromancer**. Lanceur de sorts qui invoque des squelettes pour combattre à sa place ; il a des sorts débilitant. Serait facile en solo si la plupart des marchands acceptaient de commercer avec lui.
- **Paladin**. Guerrier avec des capacités de clerc à partir du niveau 9. Facile en solo.
- **Shadow Knight**. Guerrier avec des capacités de nécromancien à partir du niveau 9. Moyen en solo.
- **Monk**. Combattant à mains nues. Redoutable quand il est bien joué, faisable en solo mais gagne beaucoup à être en groupe avec des « buffers ».
- **Rogue**. Le voleur est le parent pauvre du jeu puisqu'à part sur certains serveurs, on ne peut pas atta-

quer les autres joueurs. Excepté pour le backstab, il vaut mieux à mon avis jouer un warrior. Difficile en solo (il faut quelqu'un qui attaque devant pour qu'il soit dans le dos du monstre).

- **Druid**. En dehors des sorts axés sur la nature, le druide fait un peu de tout mais sans y être vraiment fort. Par contre, c'est un maître des déplacements et n'a aucune difficulté pour voyager où bon lui semble. Facile en solo.
- **Ranger**. Warrior avec des capacités de druid à partir du niveau 9. Facile en solo.
- **Bard**. Personnage spécial, un peu guerrier un peu voleur, il a surtout des chansons qui profitent à tous. Même si on peut le jouer en solo, le barde est destiné à augmenter d'un coup toutes les capacités de son groupe. Jouable en solo, mais sans grand intérêt alors.
- **Shaman**. Plutôt clerc que guerrier, avec des sorts à connotation druidique, il peut augmenter très fortement ses capacités ou celles des autres. Facile en solo.

La notion de groupe

Comme vous le voyez, cela fleure bon *AD&D*. Alors quel intérêt me direz-vous, vous qui aimez jouer à *Cthulhu*, *Ambre* ou *Château Falkenstein* ? Et pourquoi pas un jeu où l'on aurait des talents à répartir, des personnages plus polyvalents. Eh bien non !, et c'est une volonté des créateurs du jeu ! Pour progresser dans *EverQuest* vous êtes OBLIGÉS de former un groupe, de partir en expédition ensemble, de partager vos expériences et vos capacités. Ainsi, vous remarquerez que si les niveaux 1 à 5 sont faciles à faire en solo (histoire de découvrir le jeu), les niveaux 6 à 12 sont très difficiles hors d'un groupe. Les programmeurs auraient pu créer des monstres et des zones pour ces niveaux, mais le jeu est ainsi fait qu'il vous force à trouver des partenaires, et c'est cela qui fait la différence avec d'autres jeux sur ordinateur.

Exemple de groupe en combat (six personnages étant le maximum) : le ranger utilise sa capacité à traquer et ramène la proie vers le warrior qui la fixe sur lui en faisant un « taunt » (capacité à énerver le monstre). Le bard entonne son chant pour augmenter les capacités de combat de tout le monde. Derrière lui le magician lance son élémentaire à l'attaque. Le cleric et le wizard attendent un peu que le monstre soit bien en colère contre les combattants au contact. Le cleric commence alors à soigner le warrior. Puis, d'un coup, le wizard pulvérise le monstre qui était à la moitié de ses points de vie.

Jeu de rôle ?

Il ne faut pas non plus voir dans *EverQuest* le jeu de rôle tel qu'on le joue autour d'une table. Pour éviter que les joueurs ne se tuent les uns les autres, on leur a interdit (sauf exceptions précises : duel, arènes et serveurs spéciaux…) de s'infliger des dégâts. Les « quêtes » peuvent être refaites plusieurs fois de suite (pas très logique mais cela se comprend pour un jeu avec des centaines de joueurs simultanés) et elles sont moins récompensées que le combat contre ▷

Ce qu'il faut avoir ou faire pour jouer à EverQuest

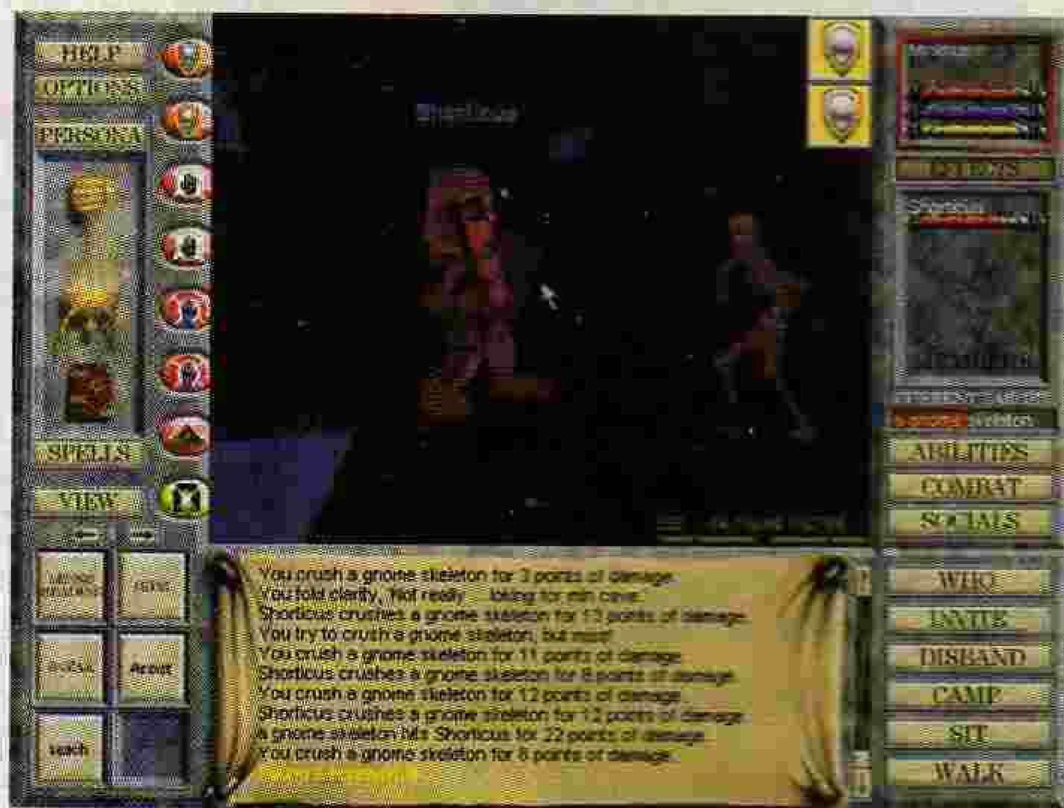
A) Le nécessaire

a) Un PC (ne pensez même pas à un Mac en émulation), au moins Pentium II à 266 Mhz. Évidemment, plus c'est mieux !
b) 32 Mo de mémoire. Mettez 64 ou plus, cela fera baisser de beaucoup le temps de chargement interzone.
c) Une carte 3D de 4Mo. La qualité graphique d'*EverQuest* est correcte, sans plus. Si vous avez le choix, préférez une carte rapide à une carte en millions de couleurs.
d) Une carte sonore.
e) Une ligne Internet. Pas besoin du câble ou de Numéris pour la rapidité, un modem à 59 Kbps devrait suffire. Par contre, c'est sur le prix à payer à France Télécom que vous allez souffrir si vous êtes vraiment un accro. Mieux vaut alors avoir le câble et être au forfait.
f) Une carte bancaire. Pour débiter votre abonnement à *EverQuest* (donc en plus d'internet). Pas très cher puisqu'un mois est offert avec le jeu et que chaque mois supplémentaire coûte environ 60 F.
g) Le jeu *EverQuest*. Difficile à trouver en import en France (ou très cher), vous pouvez le commander par Internet (puisque vous avez une liaison Internet et une carte bancaire). Pour savoir si votre configuration (actuelle ou future) va fonctionner, allez sur le site officiel d'*EverQuest* (voir encadré sur les sites) à la page support technique. Tous les problèmes de configuration y sont abordés. Si un de vos amis a déjà *EverQuest*, installez le « tutorial » sur votre ordinateur. Si le tutorial marche, tout ira bien.

B) Le souhaitable

a) Comprendre et écrire l'anglais. Sinon vous aurez vraiment du mal, même en trouvant des partenaires qui parlent français.
b) Un clavier Qwerty. Ou alors mettre des gommettes sur votre clavier français. En effet, le logiciel adresse directement les touches du clavier sans passer par Windows et croit donc que votre A est un Q et réciproquement.
c) Le guide de stratégie officiel *EverQuest* (à commander en même temps que le jeu). Plus complet que la règle, un peu ancien maintenant, il évite d'avoir à télécharger des pages entières sur Internet pour avoir les conseils valables pour les 10 à 20 premiers niveaux d'*EverQuest*.


Le temple de la Vie à Qeynos. Non ce n'est pas une soucoupe volante !



On trouve toujours plus petit ou plus grand que soi. Ici un Halfling contre un squelette gnome.


Les Elfes Noirs nécromanciens aiment se la jouer. Syanide, entouré de goules amies, se fait une aura de banshee dans les entrailles de la cité de Neriak.


Ici nous entrons dans Lavastorm. Tout est calme. Pour le moment !

Les sites

EverQuest étant un jeu sur Internet, il est normal que les informations les plus importantes s'y retrouvent.

Le site officiel
Pas forcément le plus intéressant, mais indispensable pour ses données techniques avant d'acheter *EverQuest*.
Adresse : EverQuest.station.sony.com/EQmain.html

Les généralistes
– EverLore. Des cartes précises juste ce qu'il faut (pour avoir une idée générale mais pas tout savoir à l'avance), beaucoup d'informations sur les quêtes.
Adresse : www.everlore.com
– EverQuest Stratics. Forums intéressants et guides de jeu. Adresse : eq.stratics.com
– EQ'Lizer. Un peu de tout.
Adresse : www.gameznet.com/eq
– EQ Vault. Un bon point de départ pour les débutants.
Adresse : www.eqvault.com
– La Source (EQ et autres). Le site français de référence.
Adresse : lasource.net
– EverQuest Express. Un mini magazine on-line.
Adresse : www.eqx.simplenet.com

Les spécialistes
– EQ Casters. Pour les wizards, magicians, enchanters et necromancers.
Adresse : eq.castersrealm.com
– EQ Cleric.
Adresse : www.kmrcs.com/eqcleric
– EQ Druids. Excellent site mais trop orienté power gaming.
Adresse : www.eqdruids.com
– EverQuest Monks.
Adresse : kadanit.com/eqmonks
– The Ranger Glade.
Adresse : www.therg.com
– The Shaman Crucible.
Adresse : www.soerbaird.com/shaman
– EQItems. Tous les objets du jeu. Néanmoins, la localisation des plus rares est gardée secrète.
Adresse : www.pompano.net/~amylynn1
– EQ Weapons DataBase.
Adresse : www.noble1.com/eqwdb

Pour se regrouper
– EverQuest Guilds. Pas très intuitif.
Adresse : www.EverQuestguilds.com
– Player Vault. Intéressant car on inscrit son profil de joueur et de personnage avant de chercher les guildes par serveur.
Adresse : www.playervault.com



Un géant des sables qui tape sur un congénère ? C'est à cause du barde qui a charmé l'un et l'a lancé sur l'autre ! Un conseil, restez à distance, un mauvais coup est vite arrivé !

les « monstres ». Néanmoins *EverQuest* est un superbe outil si on désire vraiment s'y investir. J'ai participé il y a quelque temps à un mariage entre deux personnages, auquel assistaient une vingtaine d'invités. Nous avons bu, acheté les alliances, créé un autel avec des arbres, lancé des sorts de paix et d'harmonie. Cela ne « servait » à rien, mais bon sang quel plaisir ! Et quand des morts-vivants ont envahi les collines de Qeynos, que plus de quatre-vingts personnages se sont regroupés, alliés, soutenus contre la menace commune, c'était prenant et stressant. Enfin, quand chaque jour je retrouve Clarity la moinesse prudente, Shorticus et Minimus les deux clercs halflings rigolards, Xtinct le voleur suicidaire, que nous traversons les plaines en quête d'aventure, quitte à passer plusieurs heures à aller aider un autre ami en difficulté à l'autre bout du continent, je retrouve ce sentiment, comme dans le jeu de rôle sur table, de partager quelque chose avec d'autres êtres vivants, même et surtout à travers le contact d'un écran. Finalement le jeu de rôle, plus que du papier et des dés, c'est surtout des copains !

Durix Bearfriend, druid sur Karana, assisté des conseils de Yrulnas – magician, Xombul – cleric, Mishako et Soon – monks

Pierre Rosenthal

EverQuest

Les petites astuces de Casus

Jouer en plein écran c'est plus joli mais il faut alors mettre vos boutons de commande en « hot button » à gauche de l'écran. En plus des boutons usuels (Melee Attack, Spells, Sense Heading) vous pouvez en mettre d'autres.
— Les icônes de sorts peuvent être déplacées pendant que vous êtes en lecture de votre livre de sorts. Pourquoi utile ? Parce que certains monstres vous aveuglent et obscurcissent votre écran. Ces raccourcis permettent de continuer à lancer des sorts même aveuglé.
— Les « slots » d'inventaire ou d'équipement peuvent aussi être mis en « boutons ». Avantage : vous pouvez changer d'arme ou d'objet (talisman anti-mort-vivants) pendant un combat ou pendant une méditation (passer par l'inventaire rompt la méditation).

Le poids du monk. Le guide de stratégie pousse le moine à s'équiper de cuir et parfois d'armes. Grave erreur. Restez au tissu et attendez les tissus magiques (netted, woven ou mesh). Votre AC (classe d'armure) dépend de votre encombrement et chute dès que vous dépassez 15 en poids. Battez-vous aussi seulement à mains nues, vous frappez deux fois plus. Enfin cherchez les nourritures de faible poids comme les muffins. Soyez ami avec les druids, les enchanters, les clerics et les shamans, tous leurs « buffs » vous profiteront.

Les points pour les talents. À part peut-être 1 ou 2 points dans votre première arme, ne mettez JAMAIS

Les expressions courantes en anglais

Bind. Sort pour fixer le point de résurrection des personnages. Obtenu au niveau 12 par les « casters » et 14 pour les classes cléricales. On peut se « binder » soi-même n'importe où mais les autres joueurs en zone de ville seulement.
Buff. Sort qui augmente les capacités d'attaque ou de défense, ou les caractéristiques des PJ.
Camping. Rester sur place pour attendre que les monstres reviennent.
Caster. Magician, wizard, enchanter et necromancer. Les autres lanceurs de sorts sont parfois appelés hybrides ou cléricaux.
DD. Dommages directs.
DoT : Damage over time. Sort qui fait des dégâts sur une longue durée (80 dmg en 30 s par exemple).
Faction. C'est votre réputation vis-à-vis d'un groupe précis comme les Orcs, les gardes de Qeynos, etc.
FM (ou FoM) : Full mana. Capacités magiques au maximum.
KoS : Killed on sight. Se dit d'un personnage qui est pourchassé à vue par des membres de factions ennemies (par exemple un Elfe noir nécromancien par des gardes d'alignement bon).
K'ser (ou Kill Stealer). Un joueur qui attend que vous attaquiez un monstre et qui se joint au combat pour faire plus de dégâts que vous et vous « voler » les xp et le trésor. Une des rares plaies du jeu.
LoL : Lots of laugh. Raccourci de « Ah ! Ah ! Ah ! »
Med (ou medding). En méditation. Attention guerriers, pendant ce temps le lanceur de sorts ne voit rien.
Nods. D'accord.
OoM : Out of mana. Plus de puissance magique en réserve. Signifie : laissez-moi méditer en paix le temps que je récupère. Ou attention, je ne peux plus guérir ou faire de dégâts.
Pull ou Fetch. Aller chercher seul un monstre et le ramener vers le groupe.
SoW : Spirit of Wolf. Sort qui permet de courir plus vite. Lancé par les shamans (niv. 9) ou les druids (niv. 14). Un des sorts les plus demandés. Beaucoup de sorts ou d'objets ont ainsi des abréviations, comme RTS (Runed Totem Staff) ou SBS (Shiny Brass Shield). N'hésitez pas à interroger ceux qui utilisent ces raccourcis.
Tank. Un warrior ou tout personnage dont le rôle est d'encaisser les coups pendant que les autres lancent des sorts ou attaquent par-derrière.



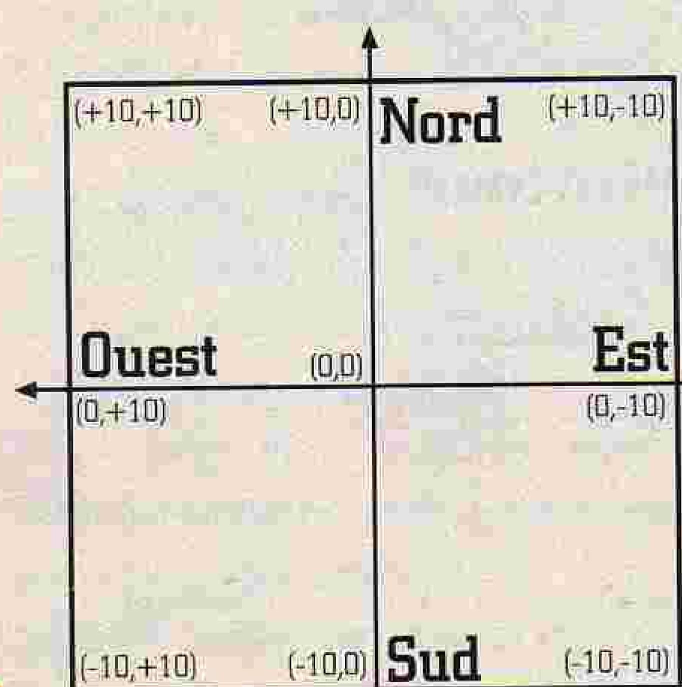


(Image prise par Tabris/Neil Wilson).

Les manœuvres de lord Grimrot ont porté leurs fruits. Une invasion de squelettes submerge les Qeynos Hills. Bientôt, plus de 80 joueurs viendront essayer de la juguler.

L'avenir d'EverQuest

D'après Brad Mc Quaid, responsable du développement du jeu, l'avenir d'EQ s'annonce radieux. Une série de nouvelles zones (dans un premier temps, deux donjons et une cité de nécromanciens) seront mises en téléchargement et viendront étoffer les possibilités du monde de Norrath. Au printemps 2000, une extension rajoutera un nouveau continent ainsi qu'une nouvelle race jouable : des Hommes-Lézards. Sont aussi prévus de nouvelles quêtes, plus d'événements organisés par des GM, etc. Bien que rien ne soit officiel, la fameuse limite du niveau 50 a de bonnes chances d'être repoussée. L'éditeur juge l'équilibre des classes satisfaisant (en dehors du rogue) et rien ne devrait changer fondamentalement de ce côté-là. Le gros du développement du jeu s'arrêtera probablement avec l'extension, pour faire place à un *EverQuest* 2 qui prendra en compte les nouvelles possibilités du jeu en ligne. Ça laisse largement le temps de jouer...



de points dans les talents (skills) où vous êtes doué (magie pour les magiciens, combat pour les combattants), ils monteront tout seuls. Gardez des points en réserve pour quand vous souhaiterez apprendre un talent annexe, où il vaut mieux mettre de 5 à 20 points dès le début. Seule exception : mettez dès que possible 10 à 20 points en Sense Heading, un talent TRÈS lent à monter au début.

Voici les équivalences points/qualificatifs : 0-10 : Awful ; 11-20 : Feeble ; 21-30 : Very Bad ; 31-40 : Bad ; 41-50 : Below Average ; 51-70 : Average ; 71-80 : Good ; 81-90 : Very Good ; 91-100 : Excellent ; 101-255 : Master.

Attention : pour apprendre une langue à quelqu'un d'autre il faut être en groupe, et que celui qui parle ait au moins le niveau Excellent. De plus, il semble que l'élève n'ait pas besoin d'avoir mis de points dans la langue apprise. La mise à jour des niveaux en langue se fait après avoir changé de zone.

Précisions sur les caractéristiques

a) **Strength**. Elle n'augmente pas les dégâts que vous faites (sauf pour les monks avec leurs poings), les dégâts d'une arme étant au maximum de deux fois sa caractéristique plus 1 (une épée dmg 5 fait entre 1 et 11 de dégâts). Mais la Force augmente la chance de faire des dégâts max.

b) **Stamina**. Rien de plus que dans les règles.

c) **Agility**. Utile pour esquiver et augmenter son AC. Pour toutes classes. Une meilleure Agilité permet de courir plus vite (en mode « follow » automatique, mettez devant celui qui a la plus faible Agilité).

d) **Dexterity**. En dehors des armes à distance et des instruments de barde, la Dextérité sert au monk pour ses attaques spéciales et permet à un lanceur de sorts de continuer un sort après avoir été touché.

e) **Intelligence**. Rien de plus que dans les règles.

f) **Wisdom**. Diminue les chances de « fizzle » (rater son sort) et celles d'être charmé.

g) **Charisma**. Change le prix des objets, mais pas la faction vis-à-vis d'un PNJ. Augmente la durée des sorts de charme.

Savoir se déplacer. La commande « /location » donne des coordonnées étranges comme - 1245.27, 456.13. Lorsque vous êtes en combat et près de mourir, pensez à taper cette commande (ou mieux : en avoir fait un bouton de raccourci), cela vous permettra de retrouver votre cadavre. Le premier chiffre indique des coordonnées sud-nord, le second des coordonnées est-ouest. Ainsi, si vous passez de +100, +100 à +200, +50 cela signifie que vous avez été plus au nord et moins à l'ouest, donc dans une direction nord-est. Attention : les signes + et - ne passent pas. Donc dites neg 4500 et pas -4500 quand vous donnez des coordonnées à quelqu'un.

Autres astuces : le soleil suit la ligne est-ouest et la lune nord-sud. Les nuages se déplacent vers l'ouest. Enfin, si vous posez un objet long (comme une épée) sur le sol, il pointe vers le nord.

Les qualificatifs de faction. Quand vous considérez un PNJ ou un monstre, les informations fournies apparaissent sous forme de couleur, d'indication de niveau (fin de la phrase) et d'un qualificatif. Pour ce dernier voici la gradation (du plus méchant au plus gentil), importante car certaines quêtes ne seront récompensées ou même commencées que si votre faction est suffisante.

X scowls at you, ready to attack ; X glares at you threateningly ; X glowers at you dubiously ; X glances at you apprehensively ; X regards you indifferently ; X regards you amiably ; X regards you kindly ; X regards you warmly.

Engranger les quêtes. Certaines zones ou villes (Qeynos, Kaladim) sont plus fécondes en quêtes que d'autres. Sachez pourtant que bon nombre d'entre elles vous sont proposées à bas niveau (niveau 1 à 14) et ne sont parfois réalisables que bien longtemps après. Le problème est que si vous interrogez les donneurs de quêtes après le 14e (ou 19e) niveau, ils vous enverront sur les roses en disant que vous êtes trop expérimenté. Notez-les donc sur un petit carnet. Mais, mieux encore, quand vous interrogez un personnage qui vous fait une très longue réponse, pensez à faire « /log on » au début, puis « /log off » à la fin. Cela inscrira tous les dialogues entre ces deux points dans un fichier texte « eqlog » consultable dans votre répertoire EverQuest.

Le choix du serveur. Quand vous vous connectez la première fois, on vous demande de choisir un serveur. Un personnage créé sur un serveur y reste à vie et ne rencontrera pas ceux d'autres serveurs. Voici donc quelques conseils.

a) Regardez la fréquentation à vos heures habituelles. Beaucoup de joueurs (900 à 1500) signifie beaucoup de partenaires potentiels.

b) Certains serveurs ont déjà été choisis par des internautes pour des raisons locales. Les Français se retrouvent plutôt sur Karana, les Asiatiques sur Veeshan et les purs « roleplayers » sur Ferrin Ro. Il y a deux serveurs « guerre des races » : Talon Zek et Valon Zek, les Français sont plutôt sur Valon.

c) Ne vous mettez pas sur un serveur qui vient d'ouvrir (ils sont annoncés sur le site officiel) avec votre premier personnage. Les zones de débutants seront surpeuplées et aucun personnage de haut niveau ne pourra vous aider en cas de problème.

texte : mehdi sahmi
dessin : christopher

Les Irrécupérables

épisode 32
"casus belli"























Êtes-vous prêt ?

-D'un aspect terrible, avec son énorme corne sur le front et sa large bouche garnie de crocs saillants, l'osrip fait partie des êtres les plus monstrueux de la création.
Il n'est pourtant pas très grand et atteint rarement les sept pieds mais il est particulièrement massif et pèse parfois plus de mille livres.
Ses puissantes et courtes pattes lui permettent de se déplacer relativement rapidement à quatre pattes.

Jack Vance's

Lyonesse

aventures dans les Isles Anciennes

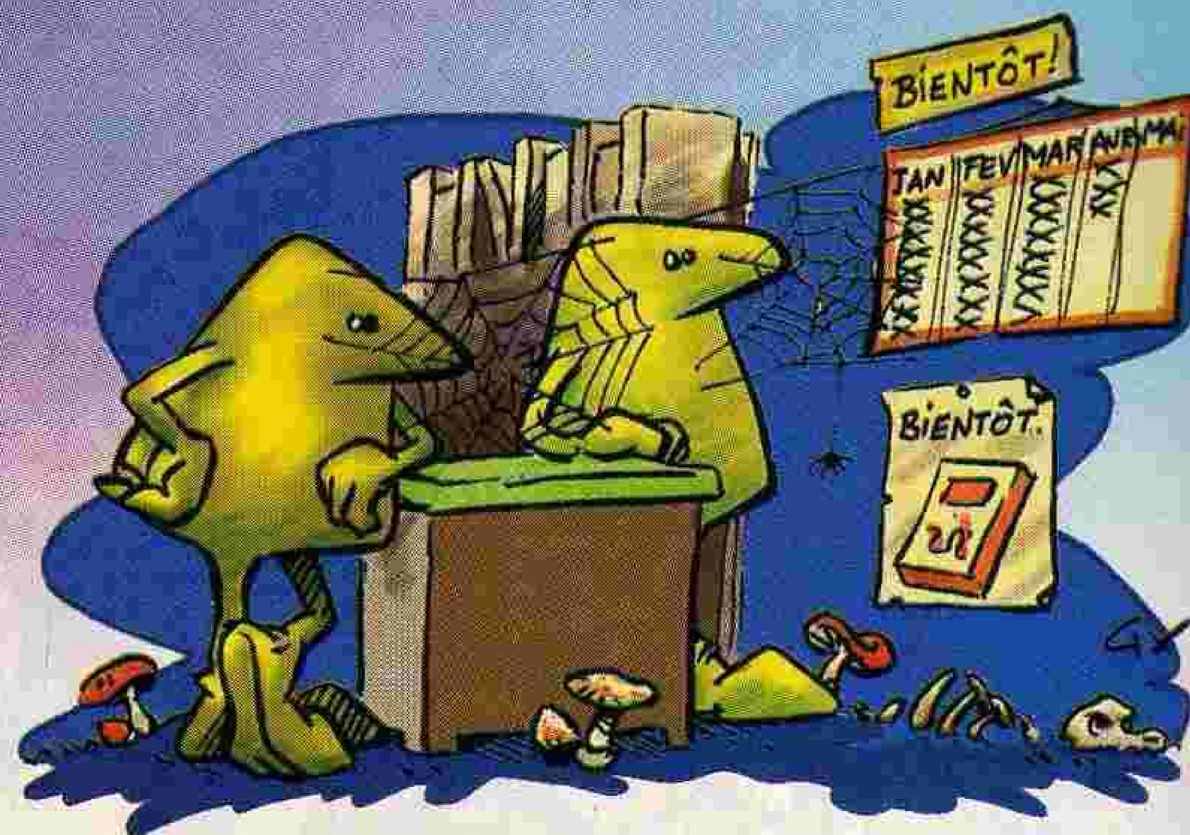
jeu de rôle basé sur la trilogie Lyonesse de Jack Vance



en boutique dès le 30 septembre

trouver des rimes ça nous épuise
www.men-in-cheese.com

Actualité des jeux





Comme prévu, cette dernière édition de l'actualité des jeux déborde de nouveautés anglo-saxonnes. Et encore, nous avons fait un premier tri au retour de la GenCon !

Jeux de rôle en français

Descartes Éditeur

● **AD&D** : Un mois de septembre fertile en aventures ! *Le cercle brisé* s'adresse à des personnages de niveau 1-3, qui devront explorer des souterrains hantés (c'est toujours très efficace sur des joueurs débutants). Dans le même esprit, *La tour maudite* est un scénario situé dans les Royaumes oubliés. Là, l'objet du délit est une tour, et elle est maudite plutôt que hantée… Les aventuriers francophones découvriront *Retour à la Tombe des Horreurs* en octobre. Cette campagne archimonumentale pour héros de niveau 16-18 a été scientifiquement étudiée pour massacrer des personnages. Nos spécialistes l'affirment : il y a de quoi jouer des mois, voire des années, à condition d'aimer les pièges vicieux et les énigmes tordues.

● **Royaumes oubliés** : *Une déesse aux enfers* est un gros scénario qui envoie un groupe de vaillants aventuriers arracher Waukyne, déesse du commerce et de la richesse, à un tas de démons rougeâtres et malodorants. En octobre, *Religions et Avatars* présentera tout ce qu'il y a à savoir sur les dieux, les déesses, leurs temples et leurs clergés.

● **L'appel de Cthulhu** : Une 6e édition profile ses tentacules à l'horizon pour novembre. Dans la foulée, le public français découvrira avec joie *No Man's Land*, un petit scénario situé en 1918, dans les tranchées.

● **Earthdawn** : *L'Empire theran* est là, Léonidas Vesperini l'explore pour vous p. 81.

Halloween Concept

● **Prophétie** : Le nouveau jeu d'heroic fantasy a l'air bien sympathique, avec sa civilisation humano-draconique.
En revanche, sa date de sortie demeure floue. Interrogées, les Hautes Autorités d'Halloween se sont retranchées derrière des « pas de commentaires » peu encourageants, qui peuvent aussi bien recouvrir une sortie surprise au 1er octobre qu'un retard allant jusqu'à la Noël. Au jour où j'écris ces lignes, une seule chose est certaine : des parties d'initiation sont prévues au Monde du jeu.

● **Polaris** : Philippe Rat se lance dans une dernière plongée pour vous parler de *L'encyclopédie océanographique* ci-dessous. Le prochain supplément sera *Volcania*, qui arrivera probablement vers fin novembre. Enfin, début 2000, *Ligue rouge* décrira une république sous-marine et fera découvrir la suite de la campagne aux meneurs de jeu.

Hexagonal

● **Vampire – La Mascarade** : *Hong Kong by night* est sorti, avec une intéressante visite de la ville et un scénario moyen. L'écran de la 3e édition arrive en octobre, accompagné d'un scénario de création française.

● **Vampire – L'âge des ténèbres** : *Triptyque sanglant* est là, avec une bonne présentation des clans Lasombra, Tzimisce et Ventrue tels qu'ils étaient au XIIe siècle.

● **Loup-garou – L'apocalypse** : *Hengeyokai* sera là en octobre. C'est une présentation détaillée des créatures-garous asiatiques, des rats aux requins en passant par les araignées et les dragons… sans oublier les loups, bien sûr.

In.Studio

● **INS/MV** : *Habeas Corpus* est arrivé. Christian Cirri, plus connu des foules sous le nom de Get Anxious !, se fait les griffes dessus p. 84.

MultiSim

● **Conspiracy X** : L'agent Vétillard vous communique le dossier d'Ægis page suivante. Normalement, l'écran, accompagné d'un scénario de création française, sera là au moment où vous lirez ce Casus. Mi-octobre, la v.f. de *Shadows of the Mind* vous dira tout sur les psis et leurs pouvoirs.

JdR

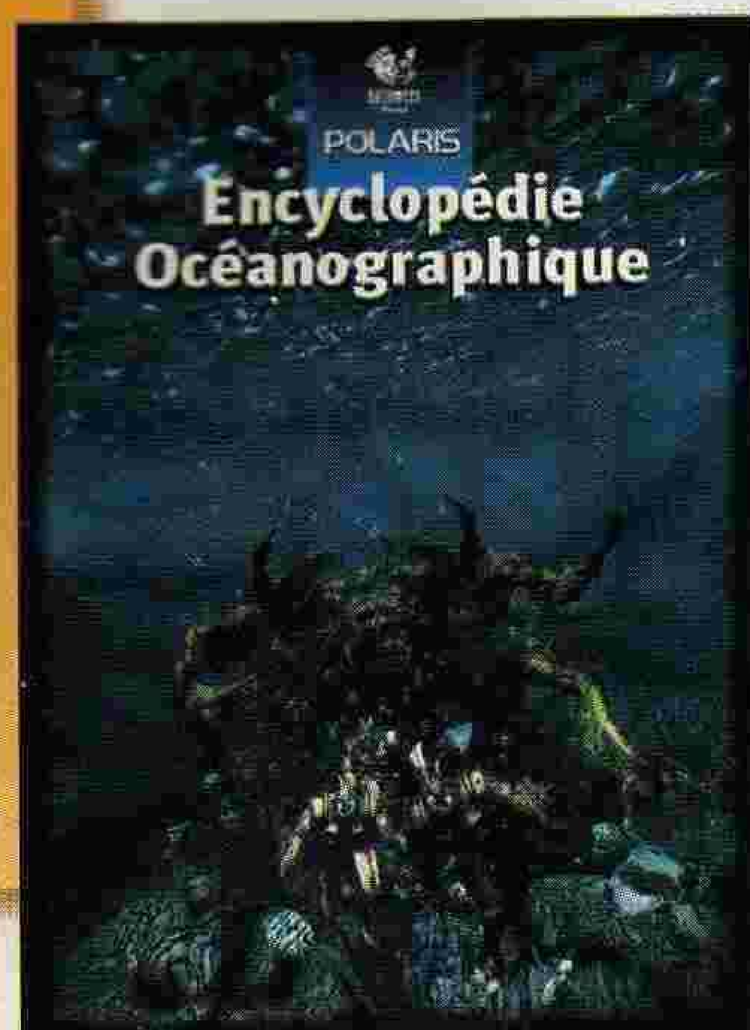
Encyclopédie océanographique

pour Polaris, en v.f.

Un supplément en français édité par Halloween Concept. Auteurs : collectif. Prix : 126 F.

Lorsqu'on m'a demandé cette critique, j'avoue que j'ai foncé d'abord dans la « caverne magique » (la ludothèque de *Casus*…) pour prendre, méchant comme je suis, le *Manuel des monstres* d'AD&D, histoire de comparer. Car, à première vue, il s'agissait de cela : une centaine de pages regroupant un gros tas de points d'expérience tout en nageoires et dents pointues. Tout faux !
Oh, bien entendu, en lisant ce supplément, vous saurez tout des requins, baleines, cachalots, dauphins, méduses et autres bestioles plus ou moins fantaisistes capables d'enquiquiner temporairement les PJ. Reste que vous y trouverez aussi des choses beaucoup moins conventionnelles et vraiment utiles : des armes naturelles astucieuses, des créatures côtières, des animaux familiers, des communautés hybrides, des parasites à usages détournés, un bon paquet de virus, des ressources naturelles devenues objets usuels ou nourriture dans les Stations, et même quelques Bêtes du Flux faisant passer le vieux Cthulhu pour un colin surgelé.
Un supplément vraiment utile donc, capable non seulement de mettre un peu d'action dans un scénar poussif mais aussi rajoutant une grosse louche de crédibilité à l'univers. Seul bémol : il manque le cœlacanthe…

Philippe Rat



JdR

Ægis

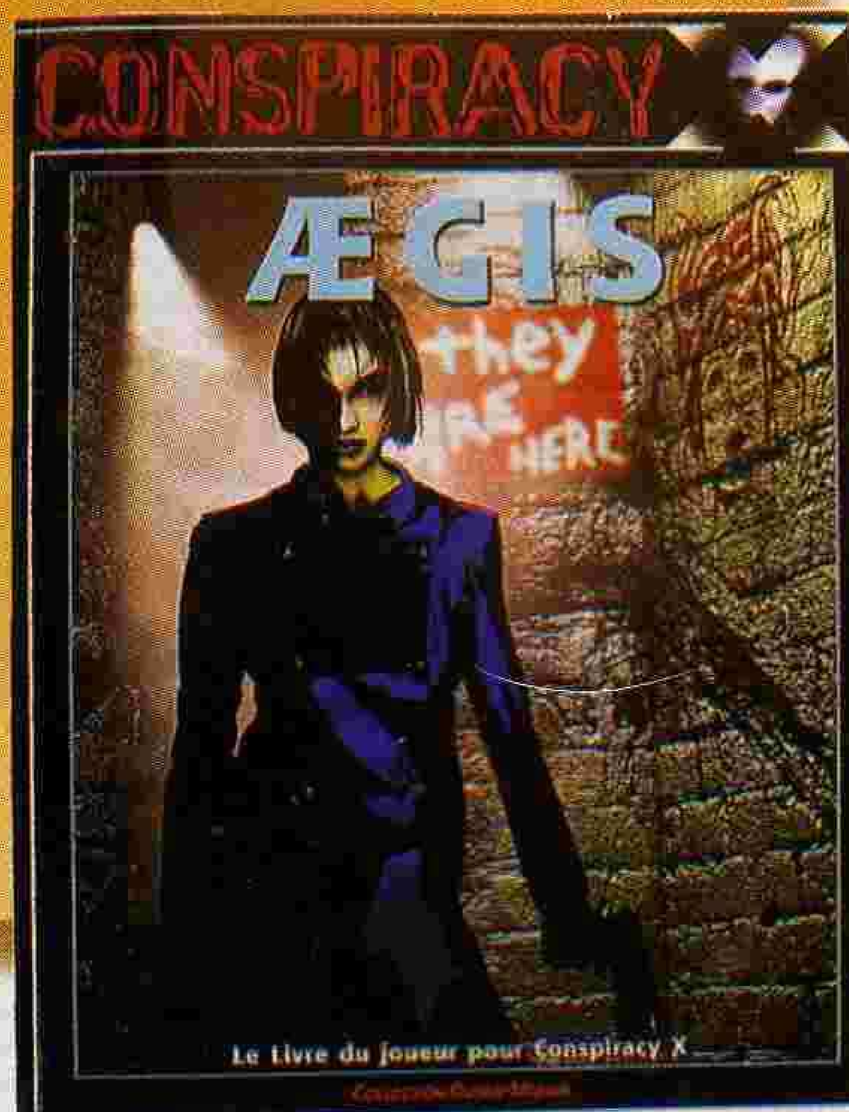
pour Conspiracy X, en v.f.

Enfin, LE supplément !

Un supplément édité en français par MultiSim. Auteurs : collectif. Prix : 210 F.

Sans avoir lu Ægis, il est difficile de bien saisir l'atmosphère de *Conspiracy X*. En effet, l'univers de ce jeu étant extrêmement américanisé, il est malaisé d'en saisir toutes les nuances sans connaître un minimum les fonctions de cette pléthore d'organisations gouvernementales dont les juridictions sont aussi diverses que variées… Quand elles n'empiètent pas les unes sur les autres ! À votre avis, de qui dépendent les enquêtes sur la fausse monnaie : du FBI ? de la police ? du Secret Service ? de l'US Marshal Service ? de la National Security Agency ? Pas facile, hein ? Un long chapitre, extrêmement utile, détaille donc toutes ces agences, ainsi que les carrières qu'elles offrent aux PJ. De plus, la société secrète Ægis a été créée aux États-Unis, et pratiquement toutes les aventures y trouvent leur source. D'ailleurs, la série *X-Files* est LA référence du jeu (même si ce dernier a su avec bonheur s'écarter de son intrigue) et on s'imagine difficilement Mulder et Scully autrement que dans la peau d'agents américains. On peut être tenté de recadrer le contexte de *Conspiracy X* dans notre bonne vieille Europe, mais après tout, Roswell se trouve dans le désert du Nouveau-Mexique et pas dans le Larzac ! La seconde partie du livret est consacrée au fonctionnement interne d'Ægis. Sa structure, son fonctionnement, ses méthodes de recrutement, en passant par le B-A-BA du trafic d'influence ou la façon de résoudre les problèmes psychologiques d'un agent qui a vu un Gris de trop… Plein d'astuces intéressantes, autant pour les joueurs que pour le MJ. Viennent enfin des nouvelles règles et des résumés et annexes assez utiles. Bien sûr, il y a de nombreuses redites avec le livret de base au niveau de la création de personnage et des cellules. Mais finalement, c'est assez agréable de retrouver toutes les informations en un seul endroit, sans avoir à fouiller trente-six livrets… Surtout que les nouveautés sont assez nombreuses et les modifications ou changements de règles les bienvenus. Bref, Ægis est indispensable, car il donne véritablement son éclairage à l'excellent jeu qu'est *Conspiracy X*.

Anne Vétillard



● **Guildes** : *L'automne des mages*, le troisième volet de la campagne du *Nouveau Monde*, est arrivé. À première vue, il est dense, plutôt bien écrit et réserve de douloureuses surprises aux magiciens.

● **Nephilim** : *Le Ka* a son Coup d'œil ci-contre. Le troisième volet des *Chroniques de l'Apocalypse*, sobrement intitulé 666, doit également être là. Au menu, une balade en Angleterre et en Écosse. Qui va donner à manger à Nessie ?

● **Agone** : Le jeu sera là mi-octobre. Grégory Molle s'extasie dessus pp. 20-22. L'écran arrive juste en même temps, ce qui est toujours une bonne nouvelle.

Men in Cheese

● **Lyonesse** : Le jeu est là. L'archimagicien Tristan Lhomme, collectionneur de fées, vous en parle pp. 24-26. Des suppléments s'annoncent dans la foulée. Le programme vous attend p. 25.

Nestivegnen

● **Hystoire de fou** : *Pas de caténaires pour les mammouths* sera là en octobre ou novembre, mais en fait, plutôt en novembre.

Oriflam

● **Elric** : Pas de nouvelles des *Architectes du destin*.

● **Pendragon** : *Le pays des géants* se fait attendre.

● **Hawkmoon** : *Fils de Granbretanne* aussi.

Siroz Productions

● **Le Livre des Cinq Anneaux** : *Et la nuit résonna de mille cris* est là depuis un moment. Ce bon scénario complète agréablement La cité des mensonges. *La voie de la Grue* est sortie et Tristan Lhomme lui tâte le croupion p. 88. *La voie du Lion* devrait arriver en même temps que ce Casus. Mine de rien, on est presque au bout de la série, et dans les délais annoncés par l'éditeur…

● **Les secrets de la 7e mer** : Après moult péripéties, ce nouveau jeu arriverait à temps pour le Monde du Jeu, mi-octobre. Si vous voulez vous faire une idée de la bête, vous pouvez vous reporter à la critique de Mehdi pp. 28-30. Elle concerne la version américaine, mais lisez l'encadré consacré à la v.f.

Yggdrasil

● **Ji-Herp** : La deuxième édition du jeu est arrivée dans un temps record. Voir le Coup d'œil p. 82. Yggdrasil annonce un supplément tous les deux mois jusqu'en mai 2000. D'abord *Domi Duellique*, ▷



JdR

Le Ka

pour Nephilim, en v.f.

Un supplément français pour Nephilim Seconde Édition édité par MultiSim. Auteurs : collectif. Prix : 179 F.

Ce supplément propose d'abord une révision rapide des grands principes du monde de *Nephilim* agrémenté, par-ci par-là, de détails novateurs.
Pour chaque Ka-élément, vous trouverez deux nouveaux métamorphes (dont une figure emblématique à l'histoire bien chargée), plus d'une dizaine de sorts inédits, des exemples d'effets Dragon, de Narcose et de Khaïba, et des artefacts jusqu'alors inconnus. De quoi faire renaître dans les yeux désabusés de vos joueurs cette petite flamme d'excitation tant espérée… Si vous êtes courageux, ce peut même être une source d'inspiration pour créer vos propres nouveautés ou démarrer des histoires sur la base d'une rencontre, d'un élément du passé d'une figure emblématique ou d'un artefact particulièrement intéressant.
Loin d'être un ouvrage de fond qui offre une réflexion « métaphysique » sur l'essence même du Ka, c'est plutôt un catalogue, à la jouabilité parfaite, qui compile de nouveaux matériaux de jeu. Pas forcément toujours d'une créativité débordante, mais agréablement présenté et bien mené, c'est un ouvrage Ka-rré qui trouvera une place de choix dans la collection des amateurs du genre.

Nathalie Achard

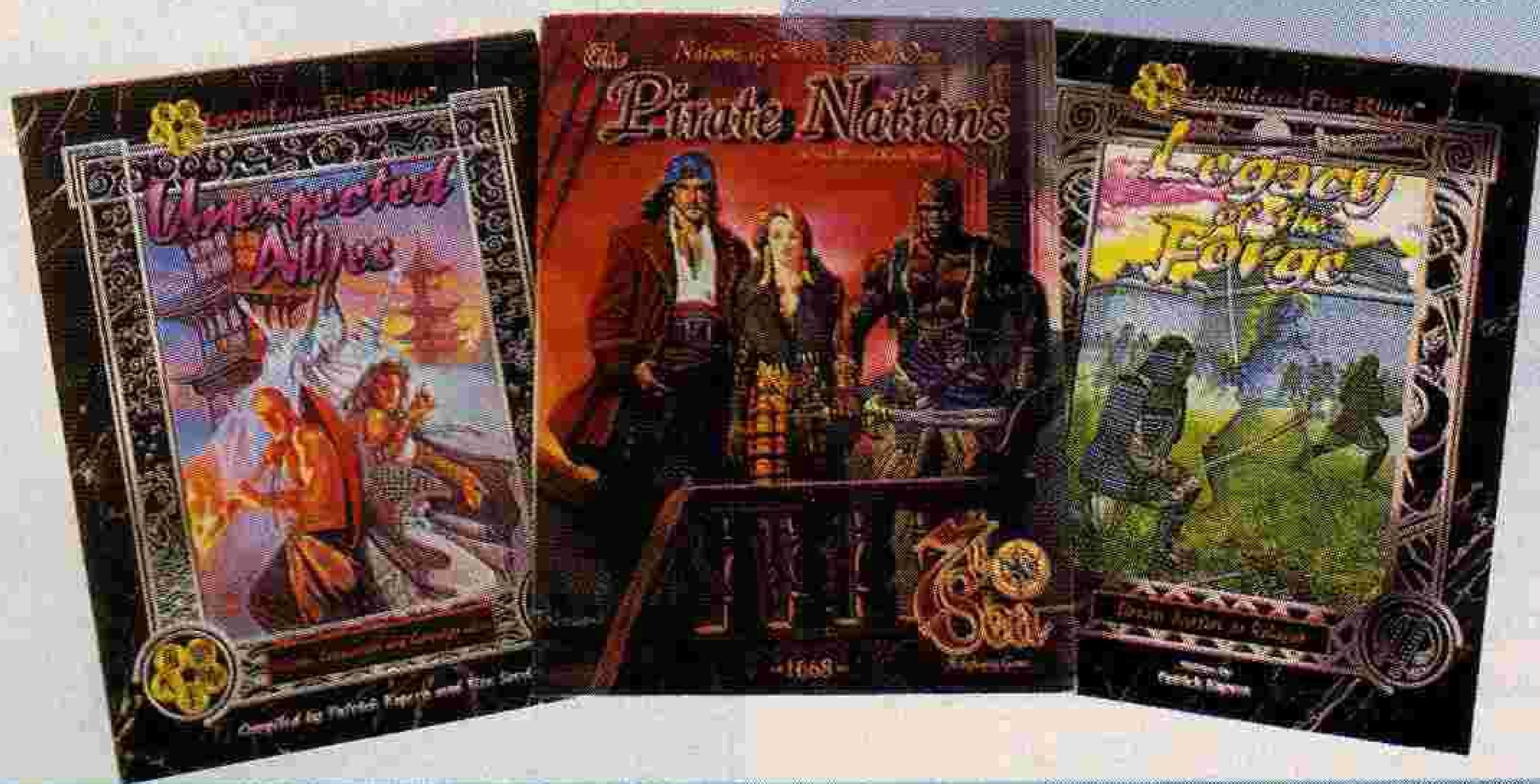
***Yggdrasil*, suite.**

la première partie d'une campagne, en novembre, puis *Le crépuscule des elfes*, avec tout ce que vous rêvez de savoir sur les elfes du monde de Ji-Herp, en décembre.

Jeux de rôle en étranger

Alderac Entertainment

● **Legend of the Five Rings** : *Unexpected Allies*, un recueil de PNJ, est jugé « utile sans plus » par notre expert Mehdi Sahmi.



En revanche, il pense beaucoup de bien de *Legacy of the Forge*, un scénario situé dans le clan du Lion. *Jade Bearers*, une suite au supplément sur l'Outremonde, esquisse quelques méthodes pour s'y aventurer sans finir dans l'estomac d'un oni (et oni soit qui mal y panse, c'est bien connu).

● **7th Sea** : *Pirate Nations* est un gros livret plein de vide, utile si vous avez besoin d'un équipage de pirates, mais c'est tout. L'écran est là, accompagné d'un début de campagne indigent, dont la suite arrive d'un moment à l'autre. Elle s'intitulera *The Erebus Cross* et, franchement, si elle est comme le premier volet, vous pouvez oublier. Enfin, d'ici mi-octobre, on attend *Knights of the Rosen Cross*, un supplément de background.

Atlas Games

● **Feng Shui** : La deuxième édition du jeu est arrivée, avec une jolie couverture cartonnée. Pour ceux qui ne connaîtraient pas, *Feng Shui* est le meilleur jeu de rôle de la création dans la catégorie « simulation des films d'action made in Hong Kong ». J'ai l'air de me moquer, mais sérieusement, c'est bien ! Dans quel autre jeu peut-on voir un sage taoïste du Ier siècle ap. J.-C. aller attaquer des Terminators avec l'appui d'un truand échappé de chez John Woo et d'un trafiquant d'opium venu de 1850 ? Le premier supplément, qui devrait être là, est *Seeds of the New Flesh*, un supplément sur les méchants généticiens ▷

métalliques



Voici une pièce très originale : un miroir d'où sortent des amazones. Il est possible d'en faire un simple miroir grâce à une « pastille » plate. Si vous étiez sur Mars cet été, je vous conseille de sauter sur un champion du chaos (FA34) qui vous séduira certainement. Vous trouverez aussi votre bonheur chez les Seigneurs de guerre (FA36). Un régiment de Pygmées est annoncé ainsi que leur Bouclier sacré. Notez aussi qu'après la célèbre « partie de cartes des champignons » arrive « la partie d'échecs ».
Fenryll - Miroir des amazones (réf. MG06).

Il est inhabituel de parler de cette marque, vu qu'elle n'est disponible que par correspondance. Pourtant elle recèle des trésors. Outre les pirates, les catalogues proposent des figurines historiques utilisables dans bien des jeux (rôles ou figurines) et pour vos dioramas.
Foundry - Pirates (réf. CUT).

Demonworld continue d'alimenter ses armées. Prochainement, les Gobelins compteront parmi eux Snoggob le Faucheur (ci-dessus) et les Moustiques montés. Une nouvelle armée est annoncée pour le début 2000 (morts-vivants ou Elfes noirs !).
Metal Magic - Personnalités I (réf.4726).

En attendant la sortie prochaine de *Ragnarok*, Rackham nous gâte avec quelque 5 références mensuelles en moyenne (le chasseur wolfen par exemple), et cette nouvelle armée : les Barbares (voir ci-dessous). Ils ont un look très « celte » et des postures originales.
Rackham - Chasseurs wolfen (réf. WRF04).

Warzone continue la refonte de toute la gamme à une échelle réelle de 25 mm. La finesse des figurines est très bonne, tant pour les troupes que pour les personnages spéciaux ou les véhicules (penchez-vous sur le nouveau Great Grey de Capitol).
Heartbreaker - Sainte Vestale Laura (réf. 9713).



Gil Galad, une nouveauté Mithril (Prince August).



« Voici l'avant-garde d'un déferlement plein de subtilité ! » (Rackham)



JEUX DE RôLES

AD & D
Boite d'introduction à AD&D 239,00
Manuel des Joueurs 236,55
Guide du Maître 202,35
Bestiaire Monstrueux 284,05
Ecran du Maître de Donjon 57,00
Combat et Tactiques 189,05
Talents et Pouvoirs 189,05
• Magie et Sortilèges 189,05
Campagne Haut Niveau 189,05
Le Livre des Artefacts 151,05
Les dieux des monstres 132,05
Mythes et légendes 165,00
Recueil de Magie 145,35
Feuilles de personnages 79,00
Guide du constructeur de donj. 94,05
Catalogue des armes et équi. 135,00
L'épreuve du Guerrier II 55,00
L'épreuve du Magicien II 55,00
L'épreuve du Voleur 55,00
L'épreuve du Clerc 55,00
[illegible] Profondeurs 284,05
➤Le Cercle Brisé 46,55
Les mondes de TSR 185,00
L'Univers de Magie 113,05
Manuel complet du Guerrier 135,00
Manuel complet du Barde 135,00
Manuel complet des Magiciens 132,05
Manuel complet des Gnomes 165,00
Manuel complet du Paladin 132,05
Manuel complet des Elfes 132,05
Manuel complet des Nains 132,05
Manuel complet des Voleurs 132,05
Manuel complet du Druide 132,05
Manuel complet du Rodeur 132,05
Manuel complet du Prêtre 132,05
Manuel complet du Barbare 119,70
Manuel des Humanoïdes 165,00
Manuel des Psioniques 135,00
AD&D CD-Rom Core Rules 2.0 450,00
• – CD Core Rules Expansion 2.0 215,00
A Darkness Gathering 68,00
A Hero's Tale 90,00
A Paladin in Hell 129,00
Axe of the Dwarvish Lords 175,00
Castle Guide 95,00
Castle Sites 90,00
Catacombs Guide 89,00
Complete book of Villains 125,00
• *Coucil of Wyrms revised* 175,00
Dawn of the Overmind 95,00
Destiny of Kings 65,00
Dragon Mountain 205,00
Encyclopedia Magica 1, 2, 3 ou 4 175,00
Evil Tide : Monstrous Arcana 68,00
Eye of Doom 55,00
Eye to Eye 89,00
Fighter's Player Pack 110,00
Gates of Firestorm Peak 139,00
Tyrant 125,00
Iskandar Island of War 135,00
Iskandar Island of Destiny 149,00
Iskandar Island of Legend 152,00
Masters of Eternal Night 69,00
Monstrous Annual III ou IV 135,00
Moonlight Madness 82,00
Murky Deep 49,00
Mighty Fortress Sourcebook 92,00
Night of the Shark 68,00
Of Ships & the Sea 135,00
Priest's Player Pack 110,00
Priest's Spell Compendium I 162,00
Return to the tomb of horrors 209,00
Road to Danger 89,00
Sages & Specialists 135,00
Second Blood 95,00
Sea Devils Monstrous Arcana 68,00
Shaman 75,00
Silver Anniversary Boxed Set 385,00
The Illithiad 135,00
The Lost Shrine of Bundushatur 69,00
Thief's Player Pack 110,00
Treasure Chest 89,00
TSR Jam 1999 85,00
Wizard Spell Comp.1, 2, 3 ou 4 175,00
Wizard Spell Cards 95,00
Wizard Builder Guidebook 135,00

Royaumes Oubliés 275,00
Sélénae 85,00
Empires de la côte 101,65
Monstres des Roy. Oubliés 155,00
Catacombes de Soirétoile 68,00
Le Monde des Elfes Noirs 143,45
Le Draconomicon 134,90
Ruines de Montprofont 275,00
Les Terres d'Elminster 204,25
[illegible] 71,25
[illegible] 165,00
[illegible] 65,00
[illegible] 65,00
[illegible] 65,00
[illegible] 254,05
[illegible] 46,55
[illegible] 46,55
[illegible] 46,55
➤[illegible] 71,25
➤[illegible] 46,55
Calimport [illegible]
Castle Spulzeer [illegible]
Cormanthyr [illegible]
Demihuman Deities [illegible]
Demihumans of the Realms [illegible]
Empires of the Shining Sea [illegible]
For Duty & Deity [illegible]
Four from Cormyr [illegible]
Hellgate Keep [illegible]
Heroes' lorebook [illegible]
How the mighty are fallen [illegible]
Lands of Intrigue [illegible]
Pages of the mages accessory [illegible]
Powers & Pantheons 149,00
Prayers from the Faithful 135,00
• *Sea of Fallen Stars* 165,00
Skullport 125,00
Spellbound : Thay, Rashemen 170,00
Stardock 55,00
The City of Ravensbluff 175,00
The Fall of Myth Drannor 95,00
• *The Wyrmskull Throne* 85,00
Villain's Lorebook 159,00
Wizards & Rogues of the Realm 135,00
Warriors & Priests of the Realm 135,00

Planescape 258,40
Bestiaire Monstrueux 189,05
La frontière de l'infini 74,10
Planes of Chaos campaign 204,00
The Well of Worlds 105,00
In the Abyss 68,00
The Deva Spark 68,00
Planes of Law campaign 205,00
Fires of Dis 69,00
In the cage : guide to Sigil 109,00
A player's primer to the outlands 99,00
The factol's manifesto 135,00
Monstrous Compendium II 125,00
Harbinger House 89,00
Planes of Conflict 205,00
Something Wild 89,00
The Planewalker's Handbook 145,00
On Hallowed Ground 170,00
Uncaged : Faces of Sigil 139,00
A Guide to the Astral plane 109,00
Doors to the Unknown 89,00
The Great Modron March 170,00
Faction War 136,00
Faces of Evil : the Fiends 136,00
Dead Gods 205,00
Tales from the Infinite Staircase 136,00
A Guide to the Ethereal Plane 109,00
The Inner Planes 139,00
Monstrous Compendium III 149,00
• *Warriors of Heaven* 120,00

Dark Sun 209,00
Liberté 185,00
Tribus-esclaves 89,00
Négociants des sables 105,00
Bestiaire de Dark Sun 120,00
L'alliance voilée 105,00
Vallée de feu et de cendres 119,00
Dark Sun Campaign Setting 199,00
Arcane shadow 85,00
Black Flames 105,00
Forest maker adventure 105,00
Marauders of Nibenay 105,00

Dragonlance
Tales of the Lance 129,00
Leaves from the Inn of the Last... 135,00
DLA3 Dragon's Rest 59,00
Seeds of Chaos 95,00
The History of Dragonlance 105,00
Dragonlance fifth age 170,00
A saga companion 105,00
Citadel of Light 152,00
Heroes of Defiance 135,00
Heroes of Hope 135,00
Heroes of Sorcery 135,00
Heroes of Steel 125,00
Last Tower : Legacy of Raistlin 135,00
Palanthas 85,00
The Bestiary 175,00
The Sylvan Veil 125,00
Wings of Fury 152,00

Greyhawk
Player's guide to Greyhawk 98,00
Return of the eight 98,00
The adventure begins 139,00
The Crypt of Lyzandred 82,00
The Doomgrinder 82,00
The Star Cairns 84,00
The Scarlett Brotherhood 115,00
Return to Keep on Borderlands 85,00
• *Against the Giants : Liberation* 115,00

Ravenloft 299,00
Contact mortel 75,00
Guide Van R. des Vampires 119,00
Un festin de gobelins 119,00
Le navire de l'horreur 119,00
Le guide Van R. des fantômes 119,00
La demeure de Strahd 99,00
Iles d'Epouvante 95,00

Lankhmar 155,00
Tales of Lankhmar 59,00
Rogues in Lankhmar 55,00
Cutthroats of Lankhmar 55,00
Avengers of Lankhmar 55,00

AD & D Pocket
• *Player's handbook* 79,00
• *Dungeon master guide* 79,00
• *Monster manual* 79,00
• *Monster manual II* 79,00
• *Legend & lore* 79,00
• *Wilderness survival guide* 79,00
• *Dungeoneer's survival guide* 79,00
• *Manual of the planes* 79,00
• *Dragonlance adventures* 79,00
• *Greyhawk adventures* 79,00
• *Oriental adventures* 79,00
• *Unearthed arcana* 79,00
• *Fiend folio* 79,00

ALTERNITY Player's Handbk 209,00
ALTERNITY Master Guide 209,00
Alien Compendium Creatures 145,00
Arms & Equipment Guide 118,00
Campaign Kit 89,00
Dataware 118,00
Star Drive Campaign Setting 209,00
The Last Warhulk 95,00
The Lighthouse 95,00
Starships 125,00
Planet of Darkness 90,00
Outbound, an explorer guide 125,00
Threats from beyond 125,00
Tangents 125,00
Klick Clack 65,00
• *Star Comp. System of the Verge* 145,00

➤AGONE 256,50
AMBRE 236,55
Chevalier d'Ombre 236,55
ARS MAGICA (4th Ed.) 209,00
L'alliance brisée de Calebais 103,55
Le grimoire du mage 185,25
La Tempête 116,85
La Crête des Brumes 170,05
Un conte d'hiver 122,55
• *Ultima Thule : Scandinavia* 145,00
ASYLUM 140,00
ATLANTYS 227,05
Ecran 99,00
BARON MUNCHAUSEN 45,00
BERLIN XVIII 208,05
Ecran 104,00
[illegible] 144,00
[illegible] 119,70
Berlin Confidential 119,70
BIG EYES, SMALL MOUTH 99,00
BITUME 113,05
Paris-Brest 103,55
Pizza - Piquette 103,55
BLOODLUST 236,10
Ecran Bloodlust 104,00
Poussière d'ange 136,80
L'enclume et le marteau 136,80
Contes et légendes 136,80
Frères de la nuit 136,80
Les voiles du destin... 198,55
Chroniques sanglantes 119,70
Vengeance 198,55
BLUE PLANET 209,00
Archipelago 145,00
• *Access Denied* 112,00
• ***BRAVE NEW WORLD*** 215,00
• *Power Shield (Screen)* 105,00
• *Ravaged Planet (Player's Guide)* 175,00
CHAMPIONS (rules +software) 350,00
CHAMPIONS NEW MILLENIUM 180,00
CHANGELIN 246,05
Ecran 103,55
CHANGELING (2nd Ed.) 189,00
Screen 2nd ed. 95,00
Changeling Character Kit 69,00
Dreams and Nightmares 99,00
Freeholds and Hidden Glens 80,00
Immortal Eyes : The Toybox 82,00
Inanimae : the Secret Way 95,00
Isle of Mighty 115,00
Kingdom of Willows 109,00
Kithbook : Nockers 72,00
Kithbook : Satyrs 95,00
Kithbook : Sluagh 72,00
Kithbook Trolls 72,00
Land of 8 Million Dreams 105,00
Nobles : the Shining Host 69,00
Noblesse Oblige 109,00
Book of Houses II 135,00
Shadows on the hill 82,00
Storytellers Guide 109,00
The Autumn People 72,00
The Court of all Kings 89,00
The Enchanted 95,00
The Fool's Luck 85,00
• *Kithbook : Pooka* 95,00
CHATEAU FALKENSTEIN 236,55
L'ère de la vapeur 151,05
CHILL 235,60
Ecran 83,60
De chair et de sang 104,50
Lycanthrope 120,00
CHIMERES 100,00
Le Jeu de l'Initié (Tarot) 42,00
Ecran 42,00
Anteros 50,00
A La croisée des chemins 50,00
CHIVALRY & SORCERY 139,00
• *Knight's Companion* 139,00
CONSPIRACY X 218,50
➤Ecran 95,00
• Aegis 199,50
Atlantis Rising 110,00
Cryptozoology 125,00
Exodus : Saurian Book 125,00
Forsaken Rites 119,00
Nemesis 115,00
• *Sub Rosa* 139,00
Psi Wars : Bodyguard of Lies #1 110,00
Mokolé : Bodyguard of Lies #2 115,00
Synergy : Bodyguard of Lies #3 115,00
CONSPIRATIONS 170,05
Ecran 104,00
Al Amarja 113,05
CYBERPUNK 235,60
Ecran Cyberpunk 94,05
Solo of fortune 119,70
Chrome 119,70
Night city 119,70
Forlorn hope 119,70
Protect & Serve 136,80
Les Enfants de la Nuit 136,80
Chrome II 119,70
Corporates book I 119,70
Eurotour 119,70
Arasaka Brainworm 94,05
Wildside 128,25
Chrome III 136,80
Home of the Brave 155,80
Firestorm : Stormfront 155,80
Firestorm : Shockwave 155,80
Chrome IV 122,55
D6 SYSTEM 70,00
DARK CONSPIRACY (2nd Ed.) 130,00
DARKEARTH N.D.
Ecran 76,00
Les Marcheurs 118,75
Croisade de la ville Mouvement 175,75
Les pyramides de Nâh 161,50
Les Carnets de l'Obscur 161,50
Artefacts 156,75
Les Initiés 161,50
DEADLANDS (V. F) 190,00
Ecran 95,00
The Quick & the Dead 175,75
Le Livre des Morts 161,50
Le Livre des Hucksters 147,25
Le Grand Labyrinthe 209,00
Aller Simple pour l'Enfer 90,25
Smith & Robards 166,25
Critters, vermines, et abomin. 161,50
La Croix et le Colt 161,50
Au nom de la Loi 161,50
Bloody Ol' Muddy 69,00
Doomtown or Bust 175,00
• *DEADLANDS Player's Guide* 175,00
• *DEADLANDS Marshall's Book* 175,00
• *Back East : North* 139,00
• *Back East : South* 139,00
DRAGONRAID 209,00
EARTHDAWN 274,55
Accessoires Maître de Jeu 114,00
Les Brumes de la Trahison 113,05
Le Compagnon 179,55
Barsaive 227,05
Corrompue 109,25
Horreurs 147,25
Parlainth 208,05
Aventures à Parlainth 103,55
La Trame Brisée 103,55
Les dagues de Cara Fahd 121,60
Créatures de Barsaive 179,55
• L'Empire Theran 246,05
ECRYME 208,05
Ecran 90,25
Eole 131,10
Itinérance 121,60
ELÉKASE 208,05
Ecran 104,00
Le Prophete et le Dragon 133,00
Magies 133,00
Entre Ombres et Lumières 133,00
Carte 65,00
Armageddon 137,75
Terre 133,00
ELFQUEST 160,55
Ecran Elfquest 94,05
ELRIC 235,60
Démons & Magie 120,00
Le chant des enfers 120,00
Le loup blanc 120,00
Les sorciers de Pan-Tang 137,00
Périls des jeunes royaumes 137,00
Les Seigneurs des Mers 137,00
Melnibone 213,75
La Nef des Fous 126,35
Les Versets Impies 133,00
Est Inconnu 133,00
Atlas Jeunes Royaumes 202,35
Les Mers du Destin 179,55
➤Les Architectes du Destin 179,55
Rogue Mistress 145,00
• ***FADING SUNS (2nd Edition)*** 245,00
Screen 84,00
Byzantium Secundus 125,00
Forbidden Lore : Technology 105,00
Lords of the known world 125,00
Weird Places 90,00
Priests of the Celestial Sun 130,00
Players Companion 175,00
The Dark between the Stars 125,00
Merchants of the Jump Web 139,00
Children of the Gods Ubun Ukar 99,00
Sinners & Saints 110,00
The Sinful Stars (Novel) 110,00
War in the Heavens : Lifeweb 139,00
Hawkwood Fiefs : Imperial Survey 45,00
FENG SHUI 209,00
FURRY PIRATES 160,00
GEMINI 219,00
GUILDES 215,00
Ecran 85,50
Les carnets pourpres 35,00
Les Vennd'ys 119,70
Le Loom 179,55
Terra Incognita n°1 35,00
Requiem des Ombres 217,55
Atlas Vol. 2 179,55
L'aube des prophètes bleus 166,25
Les Ashragors 128,25
L'aventurier 171,00
Les Kheyza 128,25
Les Gehemdals 128,25
➤L'Automne des Mages 156,75
GURPS N.D
Horreur 132,05
Cyberpunk 132,05
Japon 132,05
Western 132,05
Espace 136,80
Créatures Fantastiques 132,05
Peuples Imaginaires 141,55
Psioniques 132,05
Vampire 179,55
GURPS (4th ed.) 175,00
• *Warriors* 139,00
• *Magic Items II* 139,00
• *Alien Races II (Traveller)* 155,00
HARNMASTER (2nd Ed.) 270,00
HAWKMOON (2ème Ed.) 239,40
Ecran 94,05
L'île brisée 136,80
La France 217,00
La Kamarg 120,00
L'empire ténébreux 136,80
Les portes du Paradis 136,80
Chair et métal 136,80
Seigneur des sans masques 175,55
L'Espanya 179,55
HEAVEN AND EARTH 209,00
HEAVY GEAR (2nd Ed.) 209,00
• *Western Frontier Protectorat* 120,00
• *Blueprint File* 75,00
LE MONDE DE MURPHY 179,55
HEAVY METAL N.D.
Ecran N.D.
Urban guerilla 119,70
Killing technology 119,70
HELL ON EARTH 205,00
• *Something about a Sword* 75,00
• *Cyborgs* 139,00
HERCULES & XENA 239,00
HERITIERS DE KADESH 140,60
HEROES UNLIMITED 175,00
• *Game Master Guide* 145,00
HONG-KONG ACTION 139,00
HYSTOIRE DE FOUS 189,05
Des Recettes de la Folie 94,05
IMAGO 149,00
IN NOMINE SATANIS (3ème) 208,05
Ecran 104,00
Mors ultima ratio 119,70
Demonix remix 119,70
Il était une fois 119,70
Mindstorm 119,70
Dementia Profundis 119,70
Deus ex machina 119,70
Rigor Mortis 119,70
Hell on Wheels 119,70
Le guide des Anges 160,55
Le guide des Démons 160,55
Sympathy for the Devil 119,70
• Habeas Corpus 119,70
***INDIANA JONES** (World)* 140,00
JAMES BOND ÉPUISÉ
Goldfinger 84,55
Pour votre information 91,20
Vivre et laisser mourir 93,10
Dangereusement votre 93,10
Goldfinger II 122,55
Thrilling Locations 75,00
JOVIAN CHRONICLES 209,00
• *Solapol* 139,00
• *Cega Fleet (Blueprint File)* 75,00
J.R.T.M 227,05
Ecran 76,00
Carte des Terres du Milieu 76,00
Trésors des Terres du Milieu 162,45
Valar & Maiar 136,80
Le guide des Terres du Mileu 170,05
La Comté 196,65
Moria 111,15
Les rangers du nord 114,00
Lorien 111,15
Isengard 114,00
Les cavaliers de Rohan 114,00
Royaume perdu de Cardolan 111,15
Les voleurs de Tharbad 68,00
Les assassins de Dol-Amroth 69,00
La porte des gobelins 79,00
JY-HERP 199,50
Ecran 109,25
KULT ÉPUISÉ
Ecran 94,05
Taroticum 132,05
Les Légions des Ténèbres 179,55
Les Anges Déchus 103,55
Metropolis 160,55
L'APPEL DE CTHULHU 189,05
Ecran Appel de Cthulhu 74,00
Les monstres de Cthulhu 94,05
Créatures des contrées du rêve 94,05
Les mystères d'Arkham 151,05
Demeures de l'épouvante 113,05
Kingsport 113,05
Le manuel du gardien 103,55
Manuel de l'investigateur 151,05
Le guide du Caire 121,60
Le livre des monstres 84,55
Guide de Londres 112,10
L'Aube Dorée 189,05
L'asile d'aliénés 94,05
La malédiction des Chtoniens 94,05
La trace de Tsathogghua 94,05
Meurtre à Dunwich 46,55
Terreur sur Arkham 65,55
Terror Australis 103,55
Les Grands Anciens 132,05
Expériences fatales 113,05
Retour à Dunwich 113,05
Frères de sang 122,55
Nightmare agency 122,55
Destination épouvante 113,05
Contes de la vallée Miskatonic 94,05
Les astres sont propices 122,55
La chose sur le seuil 113,05
L'évasion d'Innsmouth 151,05
Aventures région d'Arkham 122,55
Frères de sang II 122,55
Les sacrements du mal 160,55
Etranges époques 113,05
Trois Ombres 84,55
Cthulhu by gaslight 113,05
Les oeufs de Karlatt 132,05
Orient Express 246,05
Utatti Asfet 157,70
Les Masques de Nyarlathotep 217,55
Delta Green 246,05
• Les contrées du rêve revisitées 170,05
• La Pierre Onirique 80,75
• *Beyond Mountains of Madness* 279,00
• *Miskatonic University Pack* 139,00
• *Countdown (Delta Green II)* 275,00
LA COMPAGNIE DES GLACES 90,00
Les locos fantômes 40,00
LE LIVRE DES 5 ANNEAUX 236,55
Ecran 114,00
La Voie du Dragon 113,05
La Voie de la Licorne 122,55
La Voie du Crabe 117,80
La Voie du Scorpion 117,80
Le Voile de l'honneur 75,05
L'Outremonde 179,55
Le Crépuscule de l'Honneur 75,05
• La Cité des Mensonges 189,05
• Et la nuit résonnera de 1000 cris 75,05
• La Voie de la Grue 122,55
➤La Voie du Lion 122,55
Walking the Way 120,00
The Tomb of Iuchiban 169,00
Way of the Shadow 169,00
GM's Survival Guide 159,00
The Winter Court 159,00
Way of the Phoenix 99,00
• *Unexpected Allies* 139,00
• *Bearers of Jade (Shadowl. Vol II)* 169,00
Merchants Guide to Rokugan 129,00
Code of Bushido 65,00
Midnight's Blood 65,00
• *Legacy of the Forge* 84,00
LOUP GAROU 188,10
Ecran 78,00
La voie des loups 102,60
Rage sur New York 119,70
Le livre du Ver 128,25
Caerns 145,35
Le Livre du Conteur 145,35
Umbra, l'ombre de velours 153,90
MACROSS II 84,00
MAELSTROM 160,00
MAGE, L'ASCENSION 175,00
La trame du destin 102,60
Technocratie : Progéniteurs 66,50
La Toile Numérique 128,25
Le Livre des Ombres 153,90
Livre des Fondations 159,60
MAGE 2 nd Ed. 179,00
• *Guide to the Technocracy* 159,00
• *Initiates of the Art* 92,00
MAGE : Sorceroers Crusade 169,00
MALÉFICES ÉPUISÉ
Enchères sous pavillon noir 56,05
La musique adoucit les meur. 65,55
Le montreur d'ombres 56,05
Coeur cruel 56,05
Le Voile de Kali 118,75
MARVEL SUPER HEROES 160,00
A Guide to Marvel Earth 110,00
Avengers : Masters of Evil 65,00
Avengers Roster 125,00
Fantastic 4 Roster 125,00
Fantastic Voyages 65,00
X-Men Roster 125,00
X-Men : Who Goes There ? 75,00
• *The Reed Richards Guide* 110,00
MEKTON Z 236,00
Ecran 94,05
Manuel Tactique 94,05
Mekton Z Plus 132,05
Bataillon Starblade 179,55
Invasion Terre 1 122,55
• ***MECHWARRIOR (3rd Edition)*** 175,00
MILES CHRISTI 236,55
Ecran Miles Christi 104,50
La richesse de l'émir 94,05
Locus Palmarum 137,75
Assassins 137,75
Jeu de Cartes des Croisades 49,00
MILLENIUM'S END 150,00
MUTANT CHRONICLES 236,55
La confrérie 141,55
Impérial 141,55
Manuel du franc-tireur 114,00
Capitol 132,05
NEPHILIM 223,00
Ecran 95,00
Le Lion Vert 70,00
L'Atalante fugitive 70,00
Les mystères 115,00
La Dame de 11 Heures 70,00
Alchimie 70,00
Kabbale 70,00
Archives de St-Amand 114,00
Le Livre Noir 70,00
Arthuriades 179,55
L'Apprenti 85,00
Les Rose-Croix 170,05
Arcanes : L'ermite 35,00
Arcanes : Le Pendu 35,00
Arcanes : La Mort 35,00
Arcanes : La Tempérance 35,00
Arcanes : Le Diable 35,00
Arcanes : La Maison-Dieu 35,00
Arcanes : L'Etoile 35,00
Arcanes : La Lune 35,00
Arcanes : Le Soleil 35,00
Arcanes : Le Jugement 35,00
Arcanes : Le Monde 35,00
Arcanes : Le Mat 35,00
L'assemblée du Seuil 170,05
Les Akasha 121,60
LOA (campagne Vaudou) 198,55
Testament 170,05
Les Templiers 85,50
Le Compagnon 113,05
Chroniques de l'Apocalypse I 113,05
Chroniques de l'Apocalypse II 113,05
➤Chroniques de l'Apocalypse III 113,05
• Le Ka 170,05
Hermes Trimegiste N°5 35,00
Hermes Trimegiste N°6 35,,00
Hermes Trimegiste N°7 35,,00
Hermes Trimegiste N°8 35,00
➤Hermes Trimegiste N°9 35,,00
NIGHTPROWLER ÉPUISÉ
Ecran 104,00
Aventures à Samarande 132,05
Atlas de Samarande 170,05
Aventures à Samarande II 132,05
Mémoires de Sang 132,05
NIGHTBANE 140,00
NINJA & SUPERSPIES 109,00
OVER THE EDGE (2nd Ed.) 175,00
PALLADIUM (Revised) 175,00
PARANOÏA 160,55
Ecran 69,00
Pressez les oranges 37,05
Envoyez les clones 46,55
Les clones dans l'espace 46,55
Blues en jaune de la boite noire 51,30
On ne vit que six fois 60,80
Les bleus du secteur M.I.T. 65,55
Complexités complexe alpha 68,40
L'ordinateur frappe toujours... 106,40
Pour une poignée de lasers 49,40
Visite guidée du secteur DOA 147,25
PARANOÏA (5 th Ed.) 159,00
PENDRAGON 235,60
Ecran 84,00
Chevaliers Aventureux 199,50
Sang et luxure 136,80
L'enfant roi 199,50
Merlin 94,05
Le roi spectre 136,80
Au-delà du mur 136,80
Montagnes sauvages 136,80
Noblesse Oblige 136,80
La Forêt Périlleuse 136,80
• *Tales of Chivalry & Romance* 99,00
POLARIS (2ème Edition) 208,05
Ecran Polaris 104,00
Guide des Profondeurs 94,05
Pirates 119,70
Dossier Confidentiel 56,05
Equinoxe 103,55
Kit de Survie 122,55
Gaia 119,70
Hégémonie 138,70
Surface 138,70
Mythes & Légendes des Pro... 119,70
➤Encyclopédie Océano. 119,70
PROVIDENCE 209,00
RÊVE DE DRAGONS 160,00
Un rêve en Boldzarie 70,00
L'oeuf de Psiluma 70,00
Du voyage et des voyageurs 115,00
La dame des songes 70,00
Poussière d'étoiles 70,00
Château Dormant 70,00
La ballade de Harpsichore 70,00
L'Urrêve 150,00
Trois reflets d'anciens rêves 161,50
• ***PUPPETLAND*** 149,00
RIFTS 175,00
• *Rift World Book 20 : Canada* 149,00
• *Rifter #7* 55,00
ROBOTECH 109,00
ROLEMASTER - COMBATS 68,40
ROLEMASTER - PERSON. 102,60
Ecran Rolemaster 68,00
Rolemaster Compagnon 2 139,00
Rolemaster Compagnon 3 119,70
L'horreur d'Orgillion 68,00
Compagnon du Combattant 128,25
Compagnon du Mage 145,35
Compagnon VII 140,60
Compagnon de l'Oriental 111,15
Rolemaster Fantasy (Revised) 199,00
Haestra : Emer Book I 219,00
• *The Northeast* 219,00
Haalkitaine 179,00
The Iron Wind 85,00
Tales of the Loremaster II 39,00
Cyclop Vales & other tales 45,00
Eidolon : City in the Skies 125,00
Gethaenna : Underearth Realm 110,00
RUN OUT THE GUNS 199,00
RUNEQUEST 235,60
Ecran 84,00
Les Dieux de Glorantha 199,50
Monts Arc en Ciel 133,00
Genertela 199,50
Les ruines hantées 84,00
Les Guerriers du Soleil 199,50
Le roi de Sartar 160,55
Sous le signe du chaos 136,80
Le maître des runes 136,80
La voie du sabre 216,60
Dorastor 199,50
Trolls 208,05
➤Les Secrets Oubliés 179,55
SAILOR MOON 209,00
SCALES ÉPUISÉ
Ecran 94,05
Politique 132,05
Technologie 132,05
Magie 132,05
7th SEA PLAYERS GUIDE 199,00
7th SEA GAME MASTER GUIDE 199,00
• *Screen* 135,00
• *Pirate Nations* 139,00
SHAAN 189,05
Le livre des Shemes 94,05
Ecran 104,00
Les Humains 122,55
Archéos 56,05
Edenia 56,05
Résistance 122,55
Fange 56,05
SHADOWRUN 236,55
Mercurial 84,00
Samouraï des rues 139,00
Ecran shadowrun 63,00
Guide de Seattle 189,05
Le grimoire 160,55
Guide Néo-anarchiste 170,05
Nations americains d'origine 204,25
France 156,75
Metacréatures Européennes 182,40
Réalités Virtuelles 2.0 204,25
• Shadowtech 189,05
Tirez sur le dragon 71,25
Eclipse totale 71,25
Le démon dans la bouteille 84,55
La reine Euphoria 84,55
Les voleurs de Narcopuces 94,05
La dame de coeur 79,80
Alerte rouge 103,55
Elven fire 103,55
Tir Tairngire 204,25
Des pourris et des ombres 94,05
Chiens de Guerre 141,55
Témoin Oculaire 103,55
Glow City Blues 103,55
SHADOWRUN (3rd Edition) 210,00
SOOTHSAYER 185,00
SPOOKSHOW 175,00
SOIRÉE ENQUÊTE
Cinq Cadavres à la Une 93,10
Dieu est mort 93,10
OVNI Soit qui mal y pense 114,00
L'ivresse des profondeurs 114,00
Les salauds se cachent... 114,00
• ***SOVEREIGN STONE*** 175,00
STAR TREK NEXT GENERATION 259,00
Narrator's Toolkit 120,00
The Price of Freedom 179,00
A Fragile Peace 109,00
The First Line 115,00
The Way of Kolinhar : Vulcans 109,00
Planets of the UFP 159,00
Planetary Adventures 125,00
• *Player's Guide* 205,00
• *The Way of D'Era : Romulans* 269,00
• *Holodeck Adventures* 125,00
• ***STAR TREK ORIGINAL SERIES*** 269,00
STAR WARS, Ed. Révisée 246,05
Ecran Nelle Edition 84,55
Le guide de l'empire 113,05
Le guide de l'alliance 132,05
Manuel du général Craken 80,75
Manuel du maître de jeu 114,95
Guide de la trilogie 179,55
Cargos interstellaires 129,20
Fragment de la bordure extér. 151,05
Guide de l'héritier de l'Empire 151,05
La Bataille des Jedi 165,30
Shantipole 56,05
Chasse à l'homme sur Tatooine 56,05
Bataille du soleil d'or 62,70
Outre Espace 64,60
Pluie d'étoiles 64,60
Les récupérateurs 64,60
Le domaine du mal 71,25
L'étoile de la mort 71,25
Les coordonnées d'Isis 71,25
Crise dans la cité des nuages 75,05
Meurtre de la cité des profon. 71,25
L'enlèvement de crying... 75,05
Sundiata 71,25
Eclaireurs 129,20
Les étoiles jumelles de Kira 103,55
Morts ou Vifs 103,55
Darkstryder 136,80
Aventures Instantanées 94,05
SUPERBABES - THE FEMFORCE 150,00
SWORDS of Middle Kingdom 195,00
• ***SYSTEM FAILURE*** 89,00
TABLEAU DE CHASSE
Kath 94,05
Mary 133,00
TEENAGE MUTANT NINJA T. 85,00
• ***THE DEVIL'S ADDITION*** 129,00
THE EVERLASTING 209,00
THE MEN IN BLACK 140,00
THOAN 280,25
Ecran 84,00
Arwoor 179,55
TOON 151,05
Ecran 138,00
Silence on Toon 119,70
TORG 265,00
L'empire du Nil 151,05
Grimoire pratique de Pixaud 113,05
Le calice des possibilités 90,25
La cité éternelle 90,25
TRAVELLER : THE NEW ERA 189,00
TRIBE 8 199,00
Weaver Screen & Assistant 119,00
Vimary Sourcebook 145,00
Children of Lilith 119,00
Companion 129,00
Book of Legends 105,00
TRINITY Softcover 95,00
• *Alien Encounter Deception* 115,00
UNKNOWN ARMIES 179,00
VAMPIRE, 3ème edition 236,55
VAMPIRE, Initiation 57,00
Les secrets du monde des Tén. 94,05
Guide des joueurs 151,05
Les liens du sang 69,00
Chicago by night 162,45
Manuel du conteur 145,35
Milwaukee by night 128,25
Succubus club 149,00
Eveil : Diablerie au Mexique 95,00
Le livre du clan Toréador 102,60
Le livre du clan Brujah 102,60
Le livre du clan Gangrel 102,60
Le livre du clan Tremere 102,60
Guide des joueurs du Sabbat 153,90
Livre du Conteur du Sabbat 145,35
Monde des ténèbres : France 189,05
VAMPIRES D'ORIENT 188,10
➤Hong Kong by Night 151,05
VAMPIRE (3rd ed.) 189,00
AGE DES TÉNÈBRES 196,65
Ecran Age des Ténèbres 85,00
Livre des secrets du conteur 119,70
Livre du clan Capppadocian 102,60
Guide des joueurs 162,45
Liber Constantinopolis 136,80
Liber Transylvania 153,90
Marée de Ténèbres 153,90
• Trytique Sanglant I 141,55
VAMPIRE : THE DARK AGES 179,00
• *Transylvania Chron. III : Omens* 99,00
• *Jerusalem by night* 125,00
• *Fountains of Bright Crimson* 52,00
WARHAMMER 189,05
P.e.r.s.o.n.n.a.g.e 93,00
Ecran 38,00
Premier companion 113,05
La Campagne Imperiale 151,05
Mort sur le Reik 151,05
Middenheim 113,05
Le pouvoir derrière le trône 132,05
Kislev 141,55
Repose sans paix 132,05
Empire en flammes 141,55
Le seigneur des liches 113,05
Le feu dans la montagne 113,05
Le sang dans les ténèbres 103,55
La mort sur son rocher 103,55
Guerre au royaume des nains 113,05
Sombre est l'aile de la mort 122,55
Chateau de Drachenfels 122,55
Pour la gloire d'Ulric 167,20
Le nouvel apocryphe 141,55
L'agonie du jour 153,90
• *Marienburg City Book* 149,00
Warpstone #10 32,00
• *Warpstone #11* 32,00
WEREWOLF (2nd ed.) 169,00
• *Ratkin* 115,00
• *Rage across the Heavens* 125,00
WEREWOLF WILD WEST 150,00
WHISPERING VAULT 140,00
WRAITH : LE NÉANT 208,05
Ecran 94,05
Guide du Joueur 160,55
Midnight Express 103,55
WRAITH, the Oblivion 175,00
WRAITH, the Great War 159,00

BOARDGAMES - PLATEAU

• L'age de la Renaissance 299,00
Formule Dé (Nelle Ed.) 209,00
- Zandwoort & Spa 105,00
- Saint-Marin & Afrique du Sud 105,00
- France & Italie 105,00
- Brésil & Portugal 105,00
- Anglèterre & U.S.A. 105,00
- Canada & U.S.A (Long Beach) 105,00
- Allemagne & Autriche 105,00
- Argentine & Espagne 105,00
- Japon & Australie 105,00
- Allemagne II & Hongrie 95,00
• - Pack USA N°1 170,00
Les Colons de Katane 180,00
• Vinci 180,00

MINIATURES WARGAMES

CHRONOPIA 259,00
- Le pays des deux rivières 189,00
- La tour de guet des 1ers nés 190,00
- Les fils de Kronos 159,00
- *Fallen Land* 145,00
- *Dwarven Labyrinth* 140,00
Figurines Tél.
WARZONE (2ème Edition) 395,00
- La cathédrale de la Confrérie 190,00
- Bunker Bauhaus 190,00
- *Venus : Bauhaus Forces of War* 159,00
- *Mars : Capitol Forces of War* 165,00
Figurines Tél.
DEMONWORLD 399,00
Livre d'armée Orc 109,00
Livre d'armée Impériale 109,00
Livre d'armée Elfe 112,00
Livre d'armée Nains 112,00
Livre d'armée Isthak 112,00
Livre d'armée Thain 112,00
• Livre d'armée Gobelins 112,00
Cartes 105,00
Figurines Tél.
CLAN WAR 509,00
Figurines Tél.
• ***VOR, the Maelstrom*** 489,00

CARTES / DÉS

***BABYLON'5** Starter* 65,00
Narn Vs Centauri 130,00
Minbar Vs Earth 130,00
The Great War Booster 20,00
Shadows Booster 20,00
Booster Deluxe 18,00
Opposition Factions Starter 65,00
Non-Aligned Worlds Starter 65,00
• *PSI Corps Starter* 79,00
• *PSI Corps Booster* 16,00
• **CROA** 142,00
ELIXIR 124,00
GANG OF FOUR 120,00
GUILLOTINE 124,00
JUNGLE SPEED 124,00
LEGEND OF THE 5 RINGS
Jade Edition Starter 70,00
Pearl Edition Starter 79,00
Pearl Edition Booster 20,00
• *Honor Bound Starter* 59,00
• *Honor Bound Booster* 18,00
MYTHOS 44,00
Miskatonic 14,00
Reveil de Cthulhu 14,00
Necronomicon 14,00
ORCS & TROLLS 114,00
PIRATES DES CARAÏBES 124,00
REVOLUCIÓN 142,00
SERVICE COMPRIS 124,00
SORCIERS 49,00
Booster 15,00
Dragons 15,00
Sombres Seïdes 17,00
• L'œil de Sauron Starter 115,00
• Compagnon du Sorcier-Sauron 179,55
Guide des Sorciers 153,90
Guide des Dragons 136,80
Guide des Sombres Seïdes 136,80
***STAR WARS** (1st Edition)* 45,00
Special Edition Starter 95,00
Special Edition Booster 18,00
Enhanced Pack 119,00
New Hope 19,00
Hoth 20,00
Dagobah 17,00
Cloud City 17,00
Jabba's Palace 17,00
• *Endor* 20,00
ZOON
Rhinogoths - Monkus 34,00
Warus - Boarix 34,00
• Krokokos-Pungs 34,00
• Zools-Zyons 34,00

La "➤" indique une parution probable dans le mois - Les Nouveautés parues entre le 22/06/99 et le 07/09/99 sont indiquées par un • - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

Citadelles

Si tu sais que je sais que tu sais…

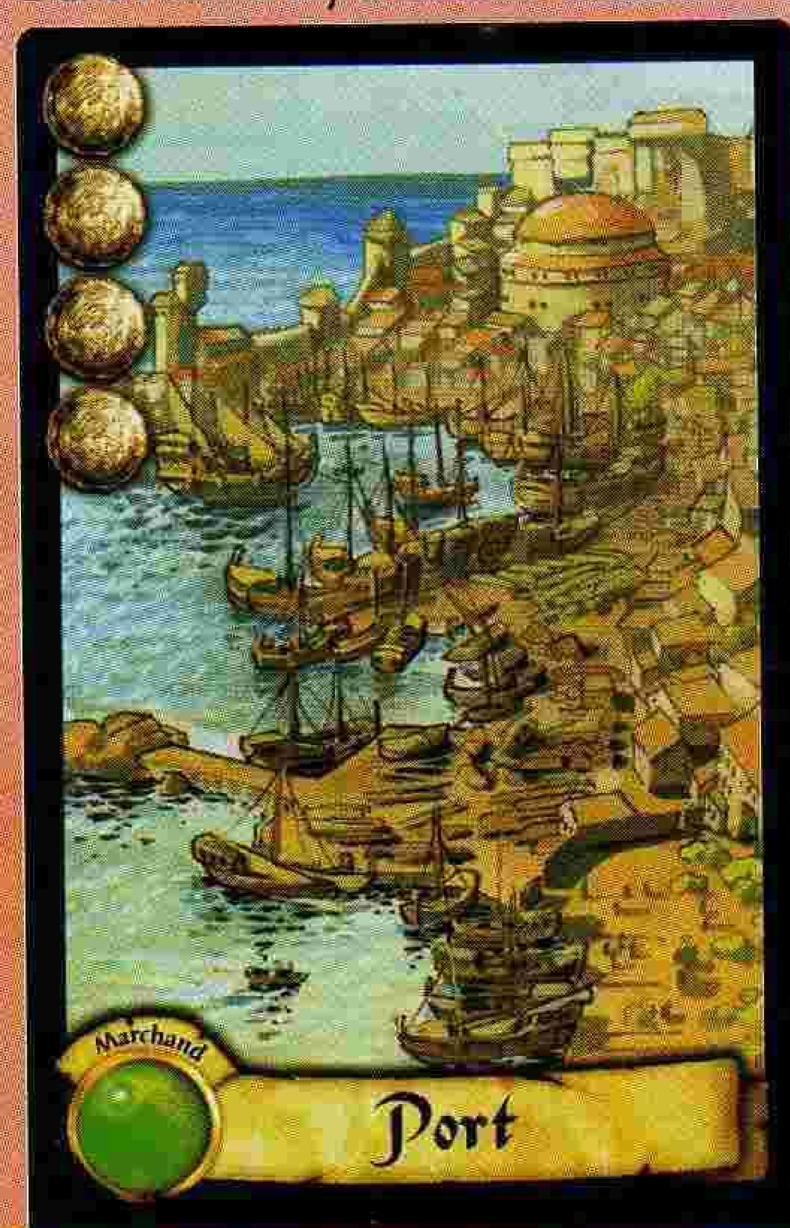


Test positif

Le problème d'un journaliste de jeu confronté à notre petit milieu, c'est la déontologie (conflit d'intérêt disent les Américains) qui vous interdit a priori de parler ou de mettre en avant des jeux à la conception desquels vous avez participé. Bref, il y a bien longtemps, j'aurais bien aimé défendre un peu plus mon jeu *Athanor* ou, plus récemment, *Hystoires de fou* de Denis Gerfaud. Mais là, foin de scrupules, *Citadelles* est un jeu génial et je ne m'empêcherai pas de vous en parler même si j'ai participé aux tests.

Pas de quartiers (pour les autres) !

Citadelles se situe dans la lignée des jeux de cartes rapides et amusants, conviviaux et s'enrichissant à chaque partie. Le but du jeu est très simple. Vous devez bâtir une citadelle en posant devant vous huit cartes de quartiers. Ceux-ci existent en cinq couleurs (doré : quartiers royaux, vert : quartiers marchands, bleu : quartiers religieux, rouge : quartiers militaires, et violet : quartiers des merveilles). Il y a un bonus pour celui qui finit en premier, un autre pour ceux qui ont les cinq couleurs. À chaque tour, vous piochez une carte ou vous prenez de l'or, et vous pouvez poser un quartier en payant son coût. Tout cela serait du niveau de la Bataille si, à chaque tour de jeu, le « rôle » de chaque joueur n'était pas redistribué. Pour cela, le joueur qui a la Couronne prend l'ensemble des cartes de rôle (il y en a sept), en écarte au hasard un certain nombre (qui dépend du nombre de joueurs) et choisit son rôle en premier. Il passe ensuite les cartes à son voisin de gauche qui choisit un rôle, et ainsi de suite jusqu'au dernier qui n'a plus le choix qu'entre deux cartes. Le possesseur de la Couronne va ensuite appeler les rôles un à un et chacun, en plus de son tour de jeu, aura droit à une action ou un pouvoir particulier. Tant qu'un rôle n'est pas appelé, les autres joueurs ne savent pas qui joue quoi, d'où une part très importante de bluff.
Dans l'ordre il y a donc l'Assassin,



qui « tue » un personnage et lui fait passer son tour. Le Voleur dérobe le trésor d'un personnage au début du tour de celui-ci. Le Magicien peut échanger des cartes de sa main avec la pioche, ou changer sa main avec un autre joueur. Le Roi gagne de l'argent avec les quartiers royaux et s'approprie la Couronne (il choisira donc son rôle en premier au prochain tour). Le Marchand gagne de l'argent avec les quartiers marchands, plus un bonus. L'Architecte pioche des cartes et peut construire jusqu'à trois quartiers (au lieu d'un). L'Évêque gagne de l'argent avec les quartiers religieux et est protégé du Condottiere. Enfin, le Condottiere s'enrichit avec les quartiers militaires et peut détruire un quartier en payant un certain coût.

Et c'est tout ! Précisons néanmoins que les quartiers des merveilles ont tous des pouvoirs associés (faibles en général et ne déséquilibrant pas le jeu). Bref pourquoi s'enthousiasmer pour si peu ? Parce que la simplicité n'exclut pas la réflexion et la profondeur stratégique.
Il y a plusieurs niveaux de jeu dans *Citadelles* : en laissant faire le hasard (pour les jeunes joueurs, dès 10-12 ans), ou, après la quarantième partie avec vos copains, en gambergeant méchamment : sachant que l'autre devrait bien prendre l'Architecte pour gagner mais que justement vous le savez et qu'il vous suffit de prendre l'Assassin, mais forcément l'autre s'en doute, etc.

L'ère des bâtisseurs

Enfin, ce jeu de Bruno Faidutti (*Citadelles* est le jeu de lui que je préfère, même si j'ai un faible pour *La vallée de mammouths* !) n'aurait peut-être pas été publié sans l'opiniâtreté de notre maître ès plans Cyrille Daujean qui a convaincu MultiSim de se lancer dans l'aventure. En plus d'être réussi en tant que jeu, *Citadelles* est aussi beau (on reconnaîtra quelques dessins du jeu de cartes *Guildes*, plus de nombreux nouveaux) !
Voilà, je pense avoir dit tout le bien que je pensais d'un jeu aux tests desquels j'ai participé, pour les dix-neuf ans à venir.

Pierre Rosenthal



Citadelles est un jeu de société pour 3 à 7 joueurs de Bruno Faidutti, publié chez MultiSim. Prix : non communiqué.

Atlas Games, suite.

fous qui tiennent le monde du XXIe siècle dans leurs griffes.

● **Unknown Armies** : *Lawers, Guns & Money* ne devrait pas tarder non plus. Il décrit en détail un milliardaire peu scrupuleux et son bébé préféré, la Nouvelle Inquisition, qui traque, élimine ou recrute tous les magiciens de la création.

Biohazard Games

● **Blue Planet** : L'écran est arrivé, accompagné d'un livret intitulé *Access Denied*, qui contient une trentaine d'idées d'aventures. Au rythme où sortent les suppléments pour Blue Planet, on attend le prochain pour 2001 ou 2002.

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *Beyond the Mountains of Madness* est arrivé, accompagné de son recueil d'aides de jeu de luxe et de son recueil de nouvelles. Tristan Lhomme pousse de grands cris d'admiration p. 32. *Last Rites*, un recueil de quatre scénarios « années 90 », est dans la dernière ligne droite. Quant à *Unseen Masters*, qui propose trois mini campagnes, on peut l'attendre sereinement pour la fin de l'année. Mais le plus terrible n'est pas là ! À partir d'octobre, Chaosium prend en charge la distribution des Cthulhus en peluche ! On va en trouver dans toutes les boutiques de jeu de rôle de la planète ! Pire, ils annoncent que les Cthulhus sont le premier élément d'une gamme de monstres en peluche ! Lovecraft, réveille-toi, ils sont devenus fous !

Dreamcatcher Multimedia

● **Continuum** : Ce jeu de rôle de voyage dans le temps est arrivé à la GenCon. Il s'attaque à la tâche impossible de gérer les paradoxes temporels, n'y arrive pas très bien et compense en injectant une généreuse dose de Monde des Ténèbres dans sa présentation et sa structure. Reste une curiosité : Jeanne d'Arc et le comte de Saint-Germain

s'y livrent une guerre impitoyable à travers différentes époques.

Dream Pod 9

● **Heavy Gear** : *Southern Milicia* est un petit livret, destiné à servir aux empoignades tactiques du jeu avec figurines. Il fournit aussi du background aux passionnés du jeu de rôle.

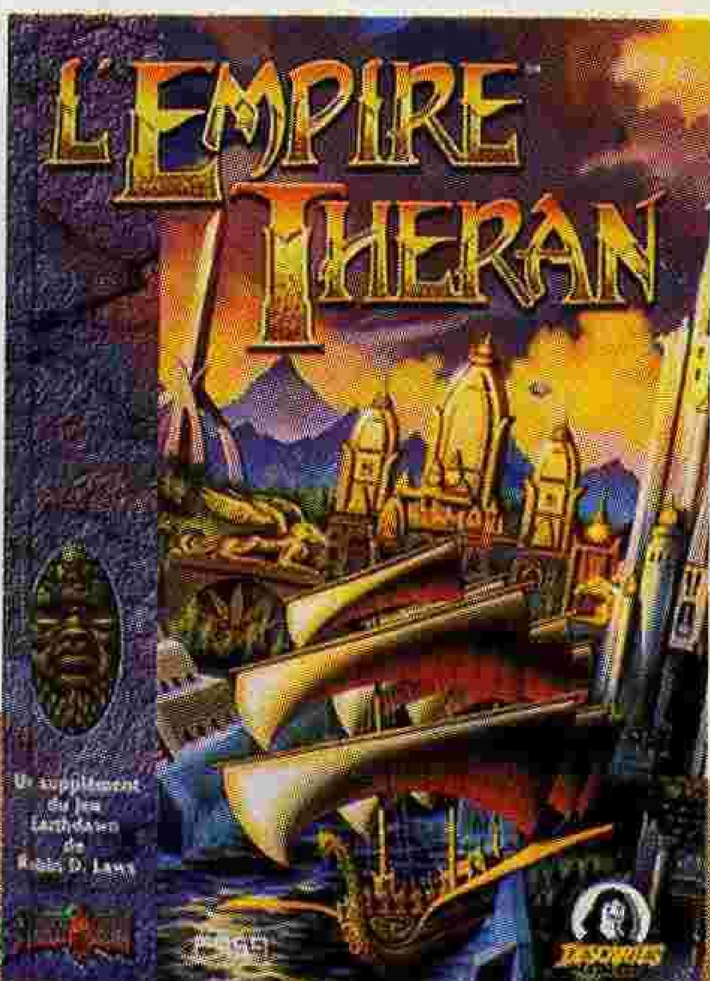
● **Tribe 8** : *Word of the Pillar* est là. Ce petit livret décrit deux des huit tribus locales, celle des sages et celle des guerriers. Comme toujours, il faut un décodeur ou un lavage de cerveau pour comprendre où les auteurs veulent en venir. *Horror of the Z'bri*, en octobre, sera consacré aux méchants locaux. Franchement, c'est difficile d'avoir peur de monstres baptisés Z'bri. Pourquoi pas Y'coulommier, ou X'munster ?

● **Jovian Chronicles** : *Lightning Strike* est un supplément sur les combats spatiaux, qui sera là en octobre.

Eden Studio

● **Conspiracy X** : *Sub Rosa* est un gros guide sur les sociétés secrètes. Comment les créer, les développer, les doter d'objectifs et de leaders crédibles… C'est un travail remarquable, qui mérite un détour même si vous ne jouez pas à Conspiracy X. En fait, si vous l'associer à Gurps Illuminati, vous avez de quoi bâtir votre propre fantasme de paranoïaque… pardon, votre propre jeu de rôle occulto-comploto-magouillesque. Amis de Multisim, je ne dis pas ça pour vous presser, mais une traduction rapide serait la bienvenue.

● **All Flesh Must Be Eaten** : Ce nouveau jeu de rôle arrive en octobre. On n'en sait pas grand-chose, sinon qu'il est situé dans un univers à la Georges Romero (vous savez, « La nuit des morts-vivants » et toutes ces sortes de films fins et légers pleins de zombies putrides qui traquent des donzelles en nuisette et des militaires crétins avec l'intention de leur manger le cerveau). ▷



JdR — L'Empire theran

pour Earthdawn, en v.f.

Un supplément en français édité par Descartes Éditeur. Auteur : Robin D. Laws. Prix : 259 F.

Principale force militaire et politique de l'univers d'*Earthdawn*, l'Empire theran se devait d'avoir son supplément détaillé. Louées soient les Passions, celui-ci se montre parfaitement à la hauteur de nos attentes. En 175 pages bien tassées, il nous livre en effet les secrets de cet empire hautain et sophistiqué et de ses différentes provinces, bien moins unifiées qu'on pourrait l'imaginer. Après un chapitre d'introduction présentant les bases de la société therane, le supplément nous décrit la capitale, Thera, ainsi que cinq provinces, à la fois exotiques et originales. On le sait désormais, le monde d'*Earthdawn* est notre propre Terre, dans un lointain passé. Si Barsaive est en Russie, Créana se trouve en Égypte, Indrisa, en Inde, Marac regroupe les pays du Maghreb, Taléa est située en Italie et Vasgothia englobe l'Allemagne. Sans tomber dans les poncifs, l'auteur s'est inspiré des particularités de chaque pays (par exemple, pharaons, pyramides et humains à tête de chacal pour Créana) pour nous décrire ces cinq provinces très contrastées. En conclusion, les amateurs d'*Earthdawn* peuvent investir sans crainte dans ce qui constitue pour moi l'un des trois suppléments majeurs du jeu, avec *Horreurs* et *Barsaive*.

Léonidas Vesperini

Plateau

Vinci

ou l'art de dissoudre au bon moment

Un jeu pour 3 à 6 joueurs (des règles pour jouer solo ou à deux). Auteur : Philippe Keyaerts. Édité en français par Descartes Éditeur. Prix : environ 200 F.

Si *Vinci* évoque *Civilisation*, *Diplomatie* ou *Dune*, ici la juxtaposition de petites règles faciles à saisir débouche sur un jeu rapide fourmillant de possibilités.
L'Europe est découpée en régions d'agriculture, d'élevage, de forêts ou de montagnes, qui peuvent aussi abriter des mines ou des ports.
On va les conquérir, avec des pions Population : 3 pour les montagnes et les forêts, 2 pour les autres, plus un pion par population dans la place. Dans la marge du plateau, six cases abritent six paires de pions Civilisation (tirés au hasard parmi 52 différents). La première ira gratuitement au premier joueur, la suivante au deuxième, etc.
Mais un joueur peut investir des points de victoire (il en faut 100 à 150 selon le nombre de joueurs pour gagner) afin de s'offrir une civilisation située plus loin dans la « queue ». Par exemple, le pion Montagnard diminue de 1 le prix de conquête d'une montagne, qui en plus rapportera 1 point de victoire par tour. S'il est associé à Mines (2 pts supplémentaires par mine), voilà une bonne civilisation pour peupler le nord-est de la carte !
Mais un rival utilisant Élevage associé à Monnaie, s'étend depuis la Baltique et ronge votre empire, vaste et sous-peuplé ! La victoire semble néanmoins à votre portée : avec 22 points par tour, les autres sont distancés… Mais l'empire du sud annonce : « Je mets mon empire en déclin, et j'achète pour 8 points la civilisation Général (7 pions de plus en début de tour, qu'on rend en fin de tour) associée à Médecine (1 pion de plus par tour) ».
Arh ! Au tour prochain, son armée de 18 pions va déferler dans votre dos, et votre empire ne vaudra plus que 4 ou 5 points.
Que n'avez-vous pris l'initiative du déclin !
Votre nouvel empire vous rapporterait déjà, en plus de l'ancien (tant qu'il n'est pas envahi)…
Sous couvert d'un parfum historique, le nouveau jeu de Descartes est résolument de son époque.
Son principal enseignement : savoir disparaître en pleine gloire, et réapparaître ailleurs en s'appuyant sur le succès précédent. Son public : les joueurs pressés, amateurs de règles riches si elles sont, avant tout, simples, et de tchatche autour d'une bonne table.

Didier Guiserix

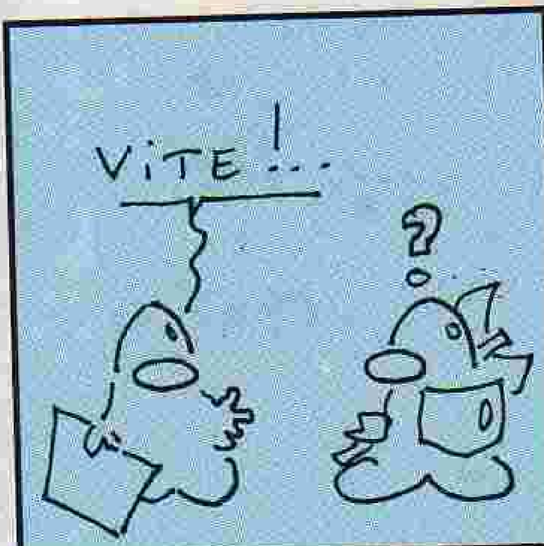


FASA

● **Shadowrun** : *Quick Start Rules* est vraiment très bien.
C'est une sélection des règles de la 3e édition, et non pas des règles simplifiées. Les auteurs proposent au meneur de jeu débutant d'utiliser seulement certaines règles et d'oublier les autres tant qu'il ne se sent pas prêt. Ce petit livret est complété d'un scénario d'initiation qui est un modèle du genre.
À en croire Mathias Twardowski, notre spécialiste, « tout cela ferait presque croire que Shadowrun est un jeu facile ».
Man & Machine, le supplément sur la cybernétique et autres biotechnologies, devrait être arrivé. Il paraît qu'il enterre définitivement Shadowtech.

Monghol & Ghola
par Olivier Bédué

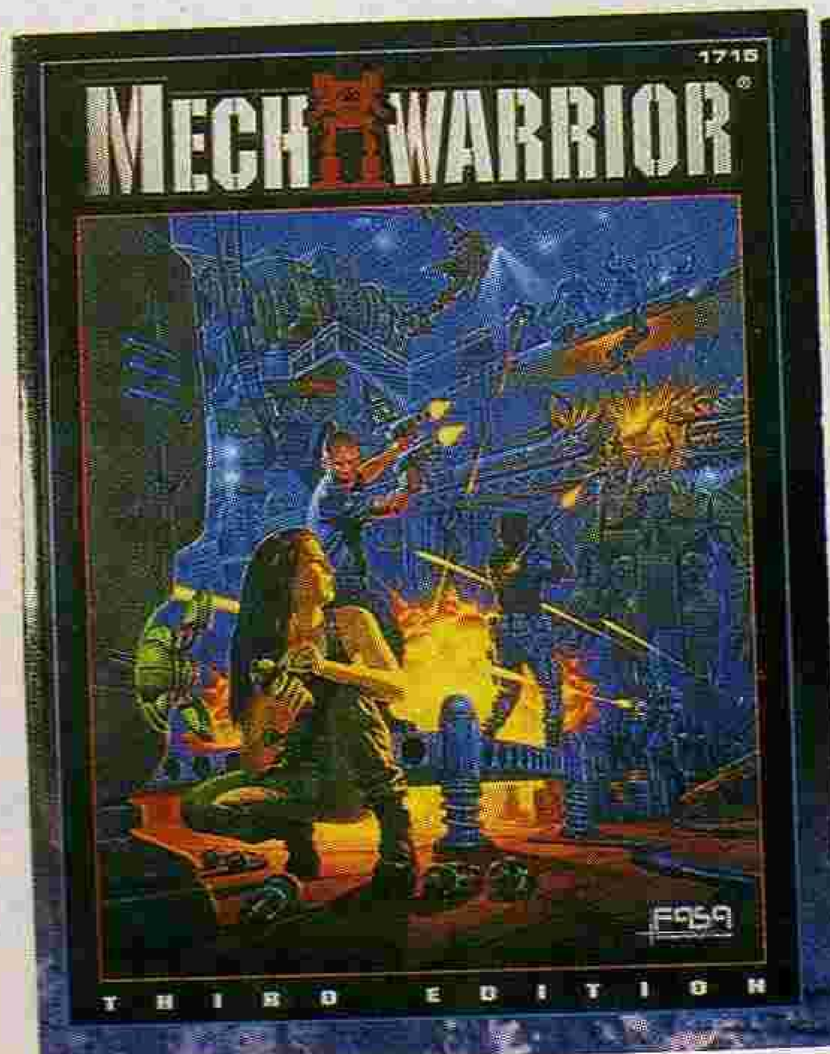


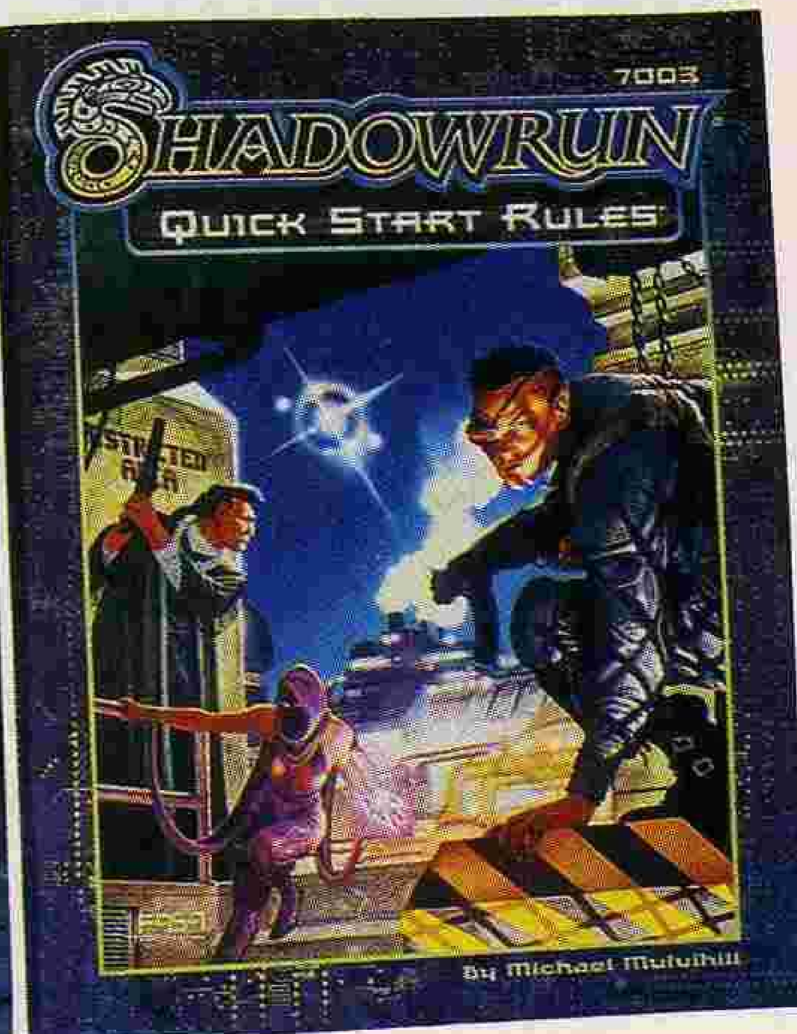






● **Mechwarriors** :
Une troisième édition de ce jeu de rôle situé dans l'univers de Battletech vient juste d'arriver. Au soulagement général, elle ne met pas l'accent sur les gros robots qui se foutent sur la gueule. Elle se concentre sur l'exploration de la galaxie du XXXIe siècle, dont la description donne plutôt envie d'y faire un tour. Si vous cherchez un bon petit jeu de space opera,





JdR

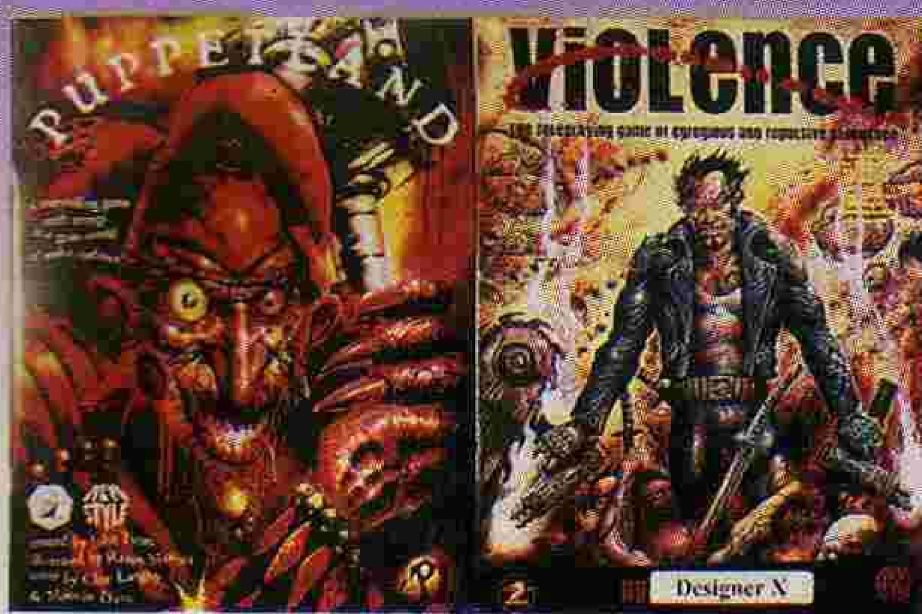
Ji-Herp

un jeu de rôle français

Les vertus d'une deuxième édition

Le jeu de rôle *Ji-Herp*, publié en février dernier par la jeune société d'édition française Yggdrasil, fait peau neuve. Les auteurs ont écouté tous les conseils, toutes les critiques concernant la première version de leur jeu et en ont tiré les conclusions.
Résultat : dans ce pavé de quelque 310 pages on découvre un jeu de rôle bien plus accessible et compréhensible. Entre autres, le monde, les peuples, la religion et la magie sont largement plus et mieux décrits.
Rappelons, pour ceux qui auraient manqué le premier épisode, que *Ji-Herp* est un vaste monde médiéval-fantastique. Il est constitué de trois grands continents (Asean au sud, Tersainte à l'est et Akapan au nord).
Ses régions sont peuplées de nombreuses races (Elfes, Nains, Lutins, Vampires, Loups-garous…), parmi lesquelles on peut choisir pour créer son personnage. Le point fort du jeu concerne la foi et le mysticisme, qui tiennent une part essentielle dans la vie des gens. Leur niveau de croyance dans une religion est mesuré et donne leur score d'Inclination spirituelle. Cette notion est très importante car elle évolue au cours du jeu en fonction des actes des personnages. La magie tient un rôle à peine moindre. Mention spéciale à l'ingénomancie, une originalité intéressante qui permet

ce n'est pas nécessairement la peine d'aller plus loin…



Gold Rush Games

● **Sengoku** : La samouraï-ko Anne Vétillard vous présente ce nouveau jeu japonisant p. 90.

Green Knight

● **Pendragon** : *Tales of Chivalry & Romance* contient sept courts scénarios et une demi-douzaine d'idées à développer. C'est du bon travail, idéal pour combler les trous d'une campagne arthurienne, mais ça ne va pas révolutionner le monde.

Hogshead Publishing

● **Warhammer** : *Marienburg* est là ! Si ! Deux ans et demi de taquineries insistantes par rubrique nouveautés interposée, et il arrive à la onzième heure ! Merci, les gars, ça fait plaisir, et d'ailleurs notre spécialiste vous a fait un Coup d'œil aux petits oignons p. 84.

● **Violence** : Ce petit livret signé Greg Costikyan… pardon, du « Designer X », est un régal. Lu au premier degré, il contient tout ce qu'il faut pour jouer une bande de truands psychopathes qui s'introduisent par effraction chez d'innocents banlieusards, les violent, les torturent et les trucident (pas nécessairement dans cet ordre, d'ailleurs). Ça pourrait être vomitif, mais c'est très drôle. Papy Costikyan se paye un certain type de joueurs, qu'il traite à longueur de pages de « petits Attilas pervers qui n'ont pas assez de couilles pour prendre un flingue ou un couteau et aller buter pour de vrai le fils de pute d'en face ». *Violence* remporte haut la main l'oscar du Produit Le Plus Barge du Bimestre, avec toutes nos félicitations !

● **Pupettland** : Deuxième étrangeté hogsheadienne de la GenCon, ce mini jeu de rôle signé John Tynes (le cerveau de Pagan Publishing). On y incarne des marionnettes qui cherchent à renverser l'abominable Polichinelle qui s'est emparé du pays des jouets. Je ne sais ce qu'ils fument, comme marque de moquette, à Hogshead, mais visiblement, c'est de la bonne ! ▷



Une deuxième édition d'un jeu de rôle français édité par Yggdrasil. Auteurs : Joël Alves et Stéphane Naudin. Prix : 250 F.

de créer des supports magiques : par exemple un objet peut générer des flammes, soigner des blessures… Yggdrasil a déjà fait paraître un écran pour *Ji-Herp*, mais le supplément qu'il avait prévu de sortir en mai dernier n'a pas vu le jour. Par contre, il a été refondu et intégré à cette édition revue et corrigée. Si le premier essai du jeune éditeur n'était pas concluant du point de vue esthétique, cette nouvelle mouture est de bonne qualité, avec de belles illustrations, une présentation très agréable, une couverture rigide… bref souhaitons qu'elle ait le succès que l'équipe d'Yggdrasil mérite.

Aubert Bonneau

JdR

Marienburg

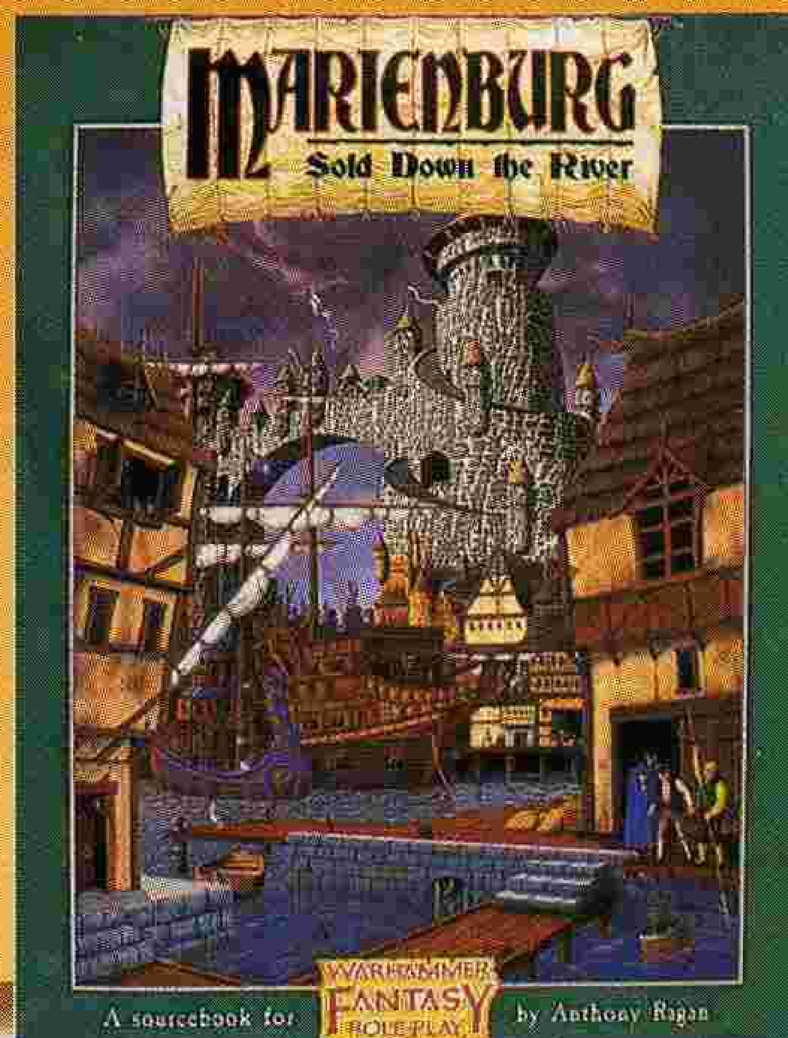
pour Warhammer, en v.o.

Potion de jouvence pour vieux jeu

Un supplément pour Warhammer, édité en anglais par Hogshead Publishing. Auteur : Anthony Ragan. Prix : environ 165 F.

Marienburg est une grosse ville-État située à l'embouchure du Reik, l'équivalent warhammeresque du Rhin. Puissance marchande, elle a quitté le giron de l'Empire il y a quelques siècles. Coincée entre deux grandes puissances, la Bretonnie et l'Empire, la cité vit sa vie tant bien que mal, protégée des convoitises des uns et des autres par les elfes des mers, qui sont heureux d'avoir un pied dans le Vieux Monde.
Les Marienburgeois sont riches, malgré la pauvreté des terres alentours – essentiellement des landes et des marais mal fréquentés, idéaux pour aller chasser le monstre.
Le plan de ce gros supplément de 160 pages est d'un classicisme parfait. On commence par un peu d'histoire, une louche de politique, une larme de vie quotidienne, et en route pour une description de la ville quartier par quartier ! L'auteur aligne sereinement lieux importants, personnalités, intrigues diverses, et toutes ces sortes de choses qui font le bonheur des meneurs de jeu depuis des temps immémoriaux.
Cela fonctionne à merveille et, très vite, on se prend à noter des amorces de scénarios en se disant qu'on ne sait jamais, ça pourra servir un jour. Comme il se doit dans une cité marchande, l'ambiance est aux manœuvres commerciales et aux trafics divers et variés.
Si vous voulez faire passer du cognac bretonnien en contrebande dans l'Empire, vous êtes au bon endroit ! Pour pourfendre des monstres du Chaos, mieux vaut aller du côté de Middenheim...
Tout ça est écrit petit, illustré par ceux des anciens de chez Games Workshop qui savaient dessiner autre chose que des orks caricaturaux, et plutôt agréable à lire.
À la fin, entre autres bonnes surprises, on découvre un petit scénario rigolo comme tout... et une page entière de noms de famille hollandais (pardon, marienburgeois), dont la compilation a dû demander un moment et plusieurs annuaires.
Que dire à part « c'est bien » ? Ah si, je sais : pourvu qu'Hogshead ne mette pas deux ans à sortir le prochain !

Tristan Lhomme



Holistics Designs

● **Fading Suns** : La 2e édition du jeu est arrivée. C'est une bonne deuxième édition à la White Wolf, autrement dit un boulot solidement fait, carré, qui vous donne des regrets d'avoir acheté la première, parce que maintenant, elle est obsolète. Mine de rien, Fading Suns jouit d'une bonne réputation, d'une douzaine de suppléments allant du « sympathique » au « très bien »... autant d'arguments qui militent en faveur d'une traduction.

ICE

● Ils sont morts ! ICE a déposé le bilan cet été. Plus de précisions dans Backstage.

Last Unicorn

● **Star Trek : The Role Playing Game** : L'enseigne Littardi fait son rapport p. 86.

● **Star Trek : Deep Space Nine** : Le jeu est toujours prévu pour fin septembre.

● **Star Trek : The Next Generation** : *The Way of D'era* dit tout sur les Romuliens, voir le Coup d'œil p. 92. *Player's Guide* est logé à la même enseigne, p. 92. On attend pour octobre *Starfleet Academy*, qui lèvera le voile sur la formation des équipages de la flotte terrienne. Expliquera-t-il pourquoi ils portent tous des pyjamas bicolores plutôt que des uniformes dignes de ce nom ?

● **Dune** : Toujours pas. Qu'est-ce que ça donne, un lapin blanc drogué à l'Épice ?

Palladium

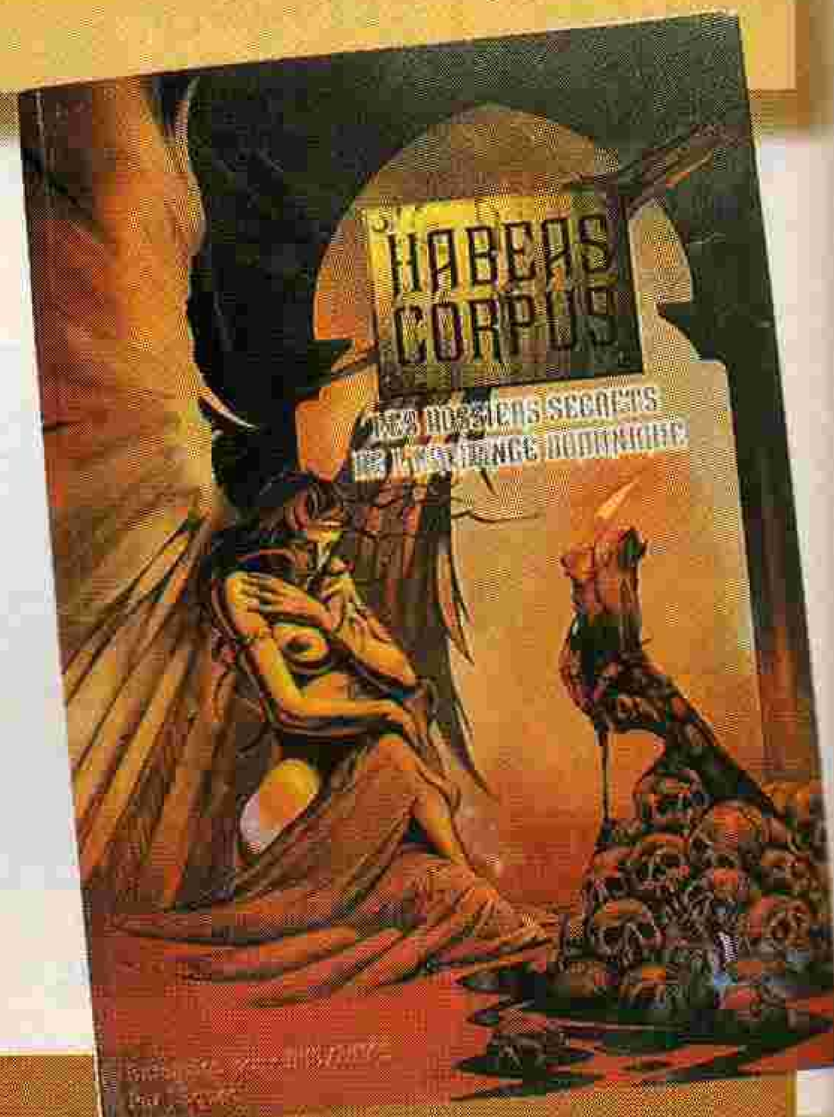
● **Rifts** : *Rifts Canada* est sorti. La prochaine œuvre des Fiers Pionniers du Jeu de Rôle A Couverture Souple et du ™ À La Fin De Chaque Mot™ sera *Rifts Splynn Dimensionnal Market*, fin septembre, suivi d'ici fin octobre de *Rifts Free Quebec*.

● **Heroes Unlimited** : Le *GM's Guide* est là et bien là. L'amateur y trouvera des armes, du boomerang aux hélicoptères de dernière génération (mais pas de propulseur, nananananère !), des sorts, des PNJ, des scénarios, bref des monceaux d'informations utiles si vous jouez à Heroes Unlimited.

● **Teenage Mutant Ninja Turtles 2nd Edition** : Il n'y a plus de doute : ces tortues étaient bien un serpent de mer.

Pagan Publishing

● **Call of Cthulhu** : *Countdown* est là, voir le Coup d'œil p. 89.



JdR

Habeas Corpus

pour INS/MV, en v.f

Un supplément pour INS/MV édité en français par In.Studio. Auteurs : J Squad Team. Prix : 126 F.

Cette extension sous-titrée « Les dossiers secrets de l'Archange Dominique » est la première à être écrite et éditée par des non-professionnels (quoique...), sous licence Siroz tout de même.
D'une qualité plus qu'honorable, elle est présentée sous la forme de trois dossiers appartenant à l'Archange de la Justice.
Elle inclut à chaque fois un bout de background et un scénario en relation, donc immédiatement utilisable...
Le premier dossier explique le rapport entre des anges de Novalis et le mouvement rasta ; le deuxième, de quelle manière Dominique noyaute certaines sectes mineures. Mais si cette mise en bouche est correcte, c'est le troisième dossier (le plus gros) qui justifie à lui seul l'achat de ce supplément ! Ce dernier, construit comme une petite campagne, emmènera les personnages à la recherche d'un morceau de pomme jusqu'aux portes du jardin d'Eden. Il se situe complètement dans la voie empruntée par la 2e édition. Et c'est d'ailleurs à mon goût le meilleur scénario écrit pour la 3e édition !
Cette extension s'intègre parfaitement dans le background d'*INS/MV* et ne posera pas de problèmes futurs vis-à-vis du reste de la gamme puisqu'elle est estampillée « officielle » par Croc... Y a bon ! Mangez-en !

Get Anxious !

Pinnacle Entertainment

● **Deadlands** : Mathieu Balay jette un Coup d'œil blasé à *Back East : North* et *Back East : South* p. 90.

● **Hell on Earth** : *Cyborgs* est là. Conformément à la logique d'Hell on Earth, il ne s'agit pas de braves Steve Austin tout étincelants de technologie, mais plutôt de morts-vivants bardés de ferrailles meurtrières. L'idée d'en jouer un ne me fait pas vibrer, mais il en faut pour tous les goûts, même les pervers.

Sovereign Press

● **Sovereign Stone** : Sur le papier, ce jeu médiéval-fantastique promet beaucoup puisque le monde est conçu par Larry Elmore, Tracy Hickman et Margaret Weis. Malheureusement, il supporte assez mal l'examen. Le livre déborde de règles qui louchent fortement vers Earthdawn, accompagnées de trop vagues considérations sur l'univers. Moitié incrédule, moitié affligé, le lecteur qui s'attendait à du grand Weis & Hickman découvre un grand méchant mort-mais-pas-vraiment qui revient à la tête d'une armée d'affreux. Le monde est menacé, que font les aventuriers ? Rien du tout et ils ont raison : pour l'instant tout cela n'est pas palpitant.

Steve Jackson Games

● **GURPS** : Les amateurs d'ovnis peuvent espérer *Gurps In Nomine* avant la fin du mois d'octobre. Cet été a vu l'arrivée de *Gurps Warriors*, avec ses brouettées de fiers guerriers médiévaux, fantastiques, contemporains et futuristes. Il a été suivi de *Gurps Magic Items 2*, qui contient assez d'objets magiques pour remplir intégralement l'arrière-cour de Gandalf. *Gurps Aliens Races 2* est également arrivé. Ce supplément à Gurps Traveller remplit exactement son objectif : fournir plein de matière pour les meneurs de jeu. De la matière verte, griffue, baveuse et hostile, certes, mais de la matière.

Dans un avenir assez proche, on attend *Gurps Alternate Earths 2*, une petite collection d'uchronies où, notamment, la Chine médiévale est devenue une puissance mondiale, et où l'islam a éradiqué la chrétienté. S'il est aussi réussi que le premier, ce sera très amusant… Toujours dans les suites, *Gurps Who's Who 2* arrive cet automne, avec les biographies et les caractéristiques d'une centaine de personnages historiques. Plus sérieux, et surtout beaucoup plus dense, la troisième édition de *Gurps Space* pèsera son poids de science pure et de tableaux écrits petit. Elle ne devrait pas trop tarder. Enfin, *Gurps Y2K* arrive… avant la fin de l'année, forcément. C'est un « Gurps Bogue de l'an 2000 », où nos Texans cinglés préférés ont imaginé une dizaine de fins du monde. Il se vendra bien jusqu'au 31 décembre… après, c'est moins évident.

● **In Nomine** : *You are here* est un guide de l'univers d'In Nomine, avec ses Marches, son paradis, son enfer et sa planète Terre.

Talsorian Games

● **Dragon Ball Z** : Le jeu est prêt et archiprêt depuis des mois, mais les Japonais prennent leur temps pour le décortiquer avant de donner leur feu vert.

TSR

● **AD&D** : La *Silver Box* est arrivée, énorme et pleine à craquer. Au menu, quelques bonnes choses, dont Ravenloft, et quelques nanars mémorables. Elle vous procurera de quoi jouer pendant de très longues heures. En fait, en vous rationnant un peu, vous devriez pouvoir tenir jusqu'à la parution de la Golden Box, pour le cinquantième anniversaire de TSR, en 2024… Moins monumental, *Warriors of Heaven* se consacre aux anges et autres entités quasi angéliques. Soyons franc : ces anges-là ne volent pas bien haut, et on a connu TSR plus en forme. Très logiquement, il sera suivi en novembre de *Guide to Hell*, plein de cochonneries cornues. L'époque où TSR faisait des complexes à propos des démons est révolue : l'équipe annonce à qui veut l'entendre que ce supplément est « un best-seller en gestation ». ▷





Dungeon Keeper 2

Que les héros tremblent…

Salut à toi, créature des ténèbres ! Ta mission, et tu n'as d'autre choix que de l'accepter, sera d'envahir le domaine souterrain de ces stupides chevaliers pour leur prendre les pierres de portail dont ils ont la garde. Que tous les vermisseaux, qui pensent avoir goûté aux joies grisantes du pouvoir des ténèbres dans *Dungeon Keeper 1*, sachent que ce n'était qu'une farce, un leurre dans lequel ils ont été plongés par des ersatz de forces ténébreuses.

Si cette deuxième version du jeu reste une gestion en temps réel où il faut gérer vos salles et vos créatures, cette fois-ci vous pourrez vraiment observer votre donjon comme tout bon maître se doit, avec de vraies créatures en 3D sur lesquelles vous pourrez zoomer jusqu'à ce qu'elles apparaissent en plein écran. Désormais vous comprendrez vraiment comment augmenter le nombre et le type de créatures qui le peuplent : en les attirant à travers un portail, en tuant vos ennemis dans une prison ou un cimetière pour les transformer en morts-vivants, ou en emprisonnant des héros dans vos chambres de torture… et en les soignant pour qu'ils ne meurent pas du traitement que leur font subir vos maîtresses ! Ah, les délicieux rires des maîtresses et les hurlements des torturés, quel délice pour les sens… Bien sûr, la gestion d'un donjon est au premier abord trop complexe pour un simple humain, car peu conventionnelle. Aucune autre simulation ne ressemble à celle-ci. Heureusement tu as fait le bon choix et les forces des ténèbres ont prévu de te faire tester, niveau après niveau, de nouveaux pièges, de nouvelles salles, de nouveaux sortilèges… jusqu'à ce que tu les maîtrises parfaitement. N'es-tu pas empli de gratitude à cette idée ? C'est surprenant de voir comment les poltrons de ta race parviennent parfois à comprendre quand on les y incite… Alors, tenté ?

Cedric Littardi

Un jeu vidéo en anglais édité par Bullfrog Productions. Config. minimum : PC 166 MHz, 32 MB Ram, CD-Rom x 4.



JdR

Star Trek : The Roleplaying Game

un jeu de rôle en v.o.

Retour aux sources du mythe

Sa mission de cinq ans...

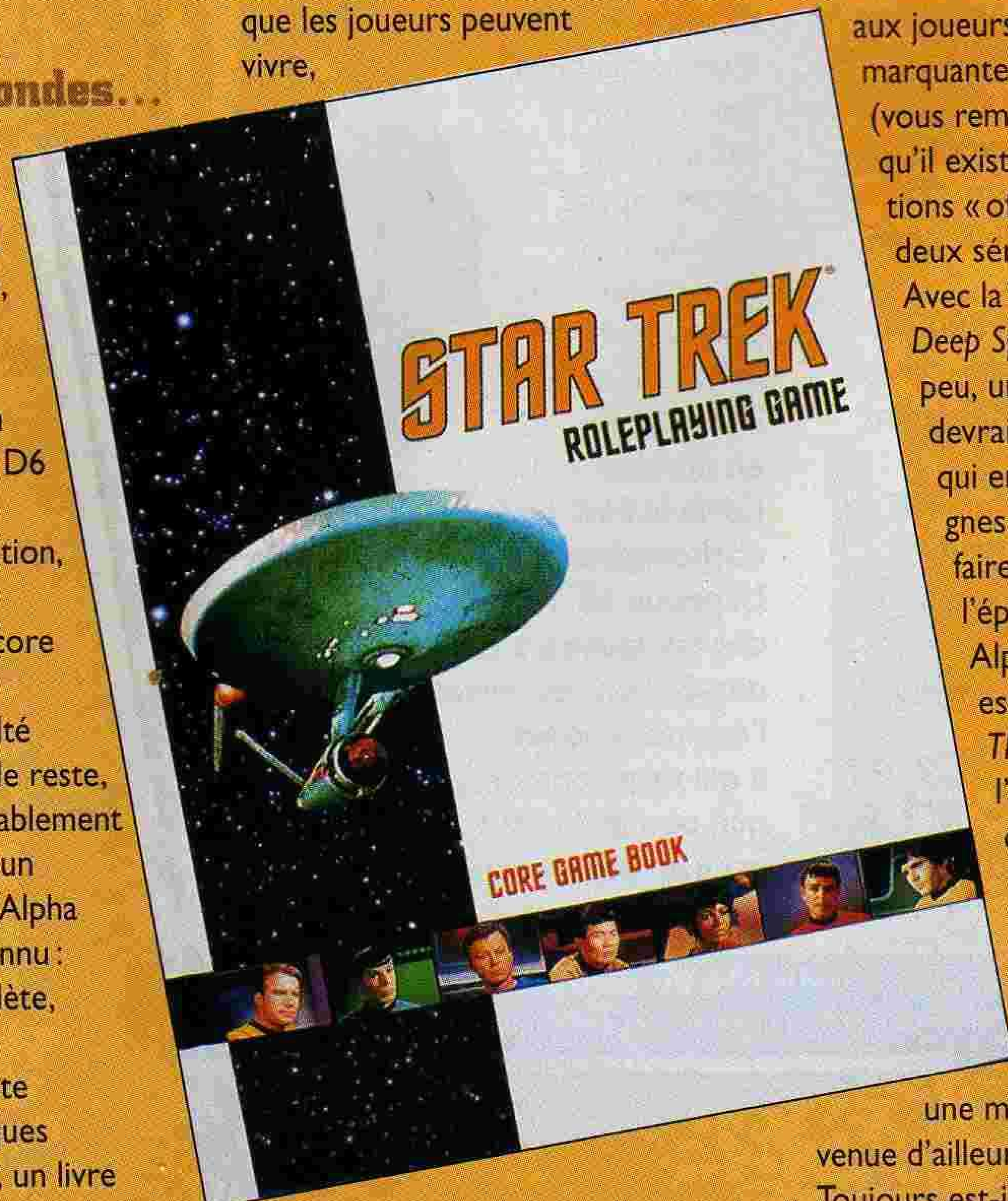
Il y a bien longtemps, aux aurores de l'histoire du jeu de rôle, apparut une boîte de jeu *Star Trek*. Malheureusement, elle ne survécut pas au passage des éons. C'est donc avec grand plaisir que nous retrouvons cet univers, qui revient à la mode, grâce aux bons soins de Last Unicorn Games. *Star Trek : The Roleplaying Game* est un gros livre cartonné (288 pages), magnifique, présenté façon « années 60 », ce qui lui donne un charme fou. Nous allons enfin revivre l'exploration de la galaxie telle qu'elle était à l'époque légendaire des balbutiements de la Fédération, quand les Klingons ressemblaient encore à des grands Humains barbus et que la majorité des extraterrestres étaient des jolies filles humanoïdes.

... explorer de nouveaux mondes...

Les règles du jeu sont strictement les mêmes que celles de *STTNG* : il y a des caractéristiques, des compétences (avec spécialisation), pour réussir une action on jette un nombre de D6 correspondant à la caractéristique en question, on prend le plus haut résultat, on ajoute le score en compétence et... on compare à la difficulté de l'action. Pour tout le reste, ce manuel est remarquablement bien conçu. Il propose un aperçu d'un Quadrant Alpha encore quasiment inconnu : une chronologie complète, un survol des races extraterrestres, une liste de gadgets technologiques et de vaisseaux... Bref, un livre de base dans toute sa splendeur, dont on regrettera toutefois qu'il ne contienne pas un guide de la série avec le résumé des différents épisodes (car malgré tout, à moins de les connaître par cœur, c'est très utile pour comprendre des références dont pas mal sont un peu succinctes).

... découvrir de nouvelles civilisations...

« Il ne faut pas oublier qu'à l'époque la technologie était bien moins avancée : ils n'avaient pas de réplicateurs, pas d'holodeck, l'univers leur était virtuellement inconnu. Je me suis souvent demandée quel effet ça ferait, mais l'espace devait certainement sembler beaucoup plus immense à l'époque qu'il ne le semble maintenant. » dixit Kathryn Janeway, capitaine du U.S.S. *Voyager*, parlant des multiples transgressions des directives de la Fédération par le capitaine James T. Kirk. Eh bien, ce jeu fait tout pour vous permettre de revivre ces moments épiques ! Il est rempli de conseils et d'explications sur la création des nouvelles planètes et créatures, sur la façon d'utiliser celles qui existent déjà, sur les types d'aventures que les joueurs peuvent vivre,



sur la manière dont *Star Trek* reflète les préoccupations d'une époque (celle de la Guerre froide), sur les différentes ambiances que l'on peut donner aux parties... Bref, même un groupe de joueurs ne connaissant pratiquement rien à la série pourrait s'en sortir avec ce que contient ce livre, d'autant plus qu'on s'aperçoit qu'en fin de compte il y a très peu d'informations « officielles » sur l'histoire du Quadrant Alpha et que cela laisse énormément de place à l'imagination du meneur de jeu ! C'est à ce titre une réussite, que nous recommandons chaudement même pour jouer dans d'autres univers où l'exploration joue un rôle primordial.

... et au mépris du danger, avancer vers l'inconnu !

Vous allez désormais pouvoir redécouvrir l'univers de *Star Trek* tel qu'il existe au moment de la première série, en 2269. Libre à vous de le faire évoluer différemment de celui qui est déjà connu, pour aboutir à un univers qui n'aura finalement rien à voir avec *ST : The Next Generation*, ou bien encore d'y faire vivre aux joueurs certaines étapes marquantes de son évolution (vous remarquerez d'ailleurs qu'il existe très peu d'informations « officielles » sur l'entre-deux séries de *Star Trek*). Avec la sortie du jeu *ST : Deep Space 9* prévue sous peu, une trilogie intéressante devrait s'offrir à tous ceux qui envisagent des campagnes d'envergure pour faire vivre à leurs joueurs l'épopée du Quadrant Alpha : l'époque où il est exploré (*Star Trek : The Roleplaying Game*), l'époque où il se fige dans des relations diplomatiques tendues (*ST : The Next Generation*) et l'époque où il tente de s'unifier contre une menace bien plus grande venue d'ailleurs (*ST : Deep Space 9*). Toujours est-il que c'est ici un univers bien plus inconnu et passionnant encore que celui de la nouvelle génération, un univers avec une ambiance unique dont ce guide s'efforce de présenter tous les aspects.

Cédric Littardi

Un jeu de rôle en américain édité par Last Unicorn Games. Auteurs : collectif. Prix : environ 290 F.

TSR, suite.

● **Forgotten Realms** : *Interactive Atlas* se fait un peu attendre. La prochaine nouveauté « papier » sera *Drizzt Do'Urden Guide to the Underdark*, où l'elfe noir préféré des petits et des grands nous fait visiter sa région natale, l'un des coins les plus inhospitaliers du multivers.

● **Greyhawk** : La carte du monde de Grewhawk n'est toujours pas là. On attend pour novembre *Return to White Plume Mountain*, un scénario « 25 ans » qui revisite et prolonge un très vieux classique, avec l'idée de faire vibrer les rôlistes de la toute première heure. Ça fait un peu de peine, d'imaginer des donjonneurs quinquagénaires, chauves, avec leur ventre flasque douillettement calé sur leurs genoux, qui discutent de leurs ennuis de prostate entre deux tronçonnages de gobelins.

● **Ravenloft** : On attend toujours *Carnival* et sa foire peuplée de monstres. En décembre, les chasseurs de monstres pourront se procurer le volume 2 du *Van Richten Monster Hunter's Compendium*, où il sera question des moyens de se débarrasser des fantômes, des liches et autres cochonneries agressives.

● **AD&D/DragonLance 5th Age** : En décembre arrivera *Chaos Spawn*, un gros scénario qui permettra de visiter Krynn au moment des guerres du Chaos.

● **Alternity** : Une version d'initiation en boîte devrait arriver d'un jour à l'autre. Un livret de règles, un livret de scénarios, des personnages prétirés, un écran, des dés... bref, de quoi se mettre à la SF selon TSR sans assécher son compte en banque. En octobre, il y aura *Mindwalking*, un supplément sur les pouvoirs psis. Dans la foulée, en novembre, arrivera *Dark•Matter*, le deuxième décor de campagne. Plus de space opera à la Star•Drive, place à un Monde des Ténèbres... pardon, à un futur proche sinistre et plein de conspirations occultes-z-paranormales.

● **Marvel Super Heroes** : Rien avant l'année prochaine, mais sautez sur *The Reed Richards Guide to Everything*. Il est sorti au début de l'été, mais c'est une lecture tellement drôle qu'on vous le conseille quand même. ▷

Hot Line 01 45 87 28 83

E.Mail oeufcube@micronet•fr

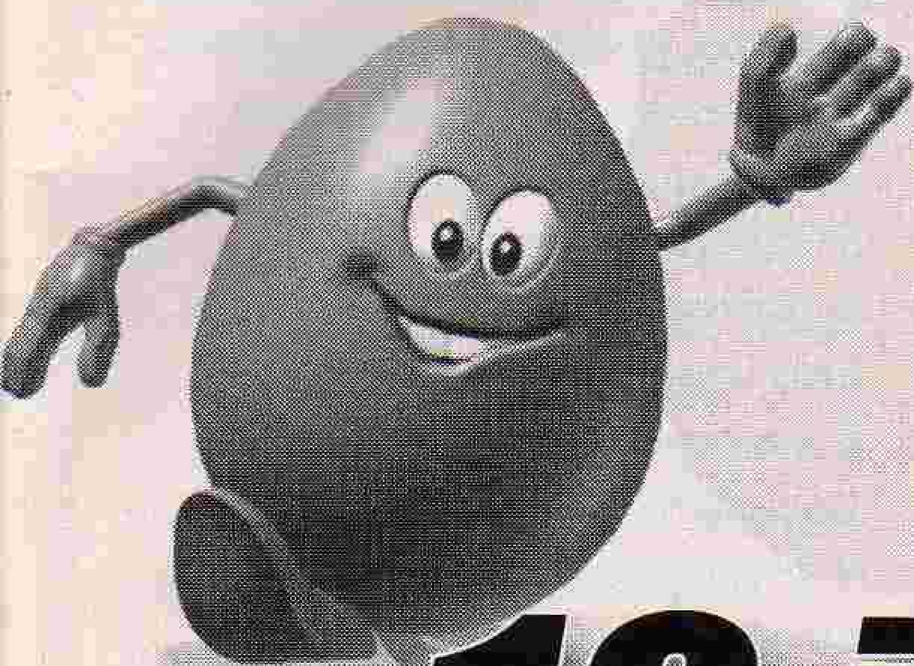


CLASSIC

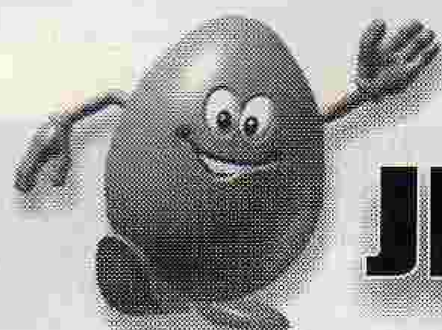
24, rue Linné
75005 PARIS Ⓜ Jussieu
Tél: 01 45 87 28 83

OUVERT 7 JOURS SUR 7

10h15 à 19h30 du Lundi au Samedi
14h00 à 19h00 tous les Dimanches



Chaque semaine 10 jeux à prix cassé !

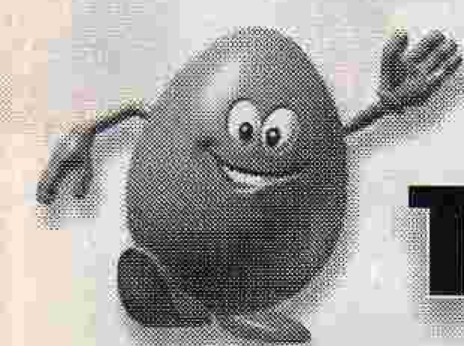


JEUX DE RÔLE - JEUX DE SIMULATION

Toutes les nouveautés

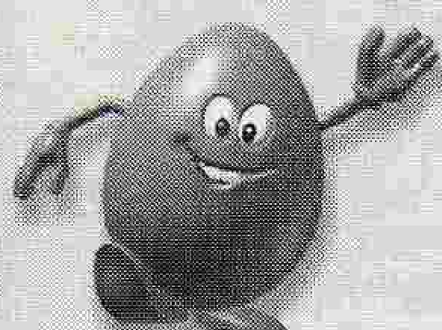
les prix les plus bas **les meilleures équipes**
le plus grand choix **pour vous accueillir**

Promotions permanentes - Arrivages US et GB hebdomadaires
Toutes les nouveautés à chaud - Tournois Blood Bowl Magic



TOUS LES JEUX DE CARTES À COLLECTIONNER

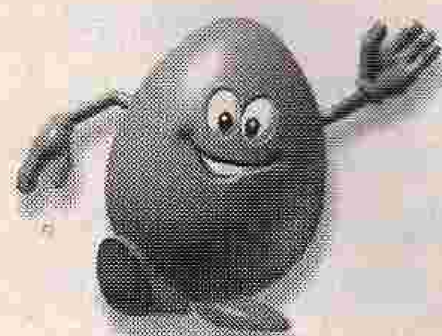
Magic - Star Wars - L5R - Star Trek - Dune
Dead Land - Rage - Burning Sands...



DÉPÔT-VENTE

Revendez vos jeux aux meilleurs prix
Achetez de 30% à 70% moins cher
Plus de 5000 Jeux et Figurines d'occasion disponibles

Vente de cartes à l'unité !



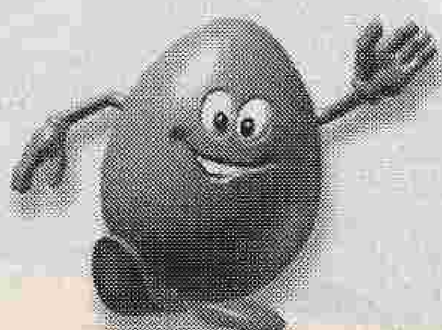
de 100 000 cartes
de toutes les éditions !
également en VPC !

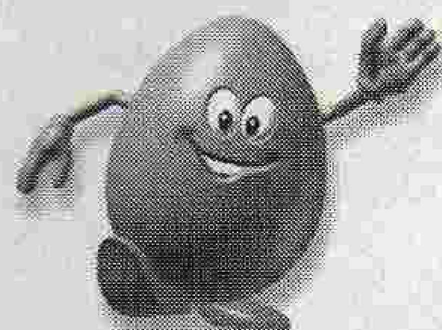
NOUVEAU !
vente de cartes Magic au poids
(Uncos + communes, ttes éd.)

3615 DEDALE*OEUFCUBE

0,45 F la minute

Plein de jeux à gagner
Toutes les News
La VPC et ses Prix
La cote Magic





LA VPC L'OEUF CUBE

par courrier, par téléphone
par minitel, par e.mail
livraison en colissimo : 35F
franco de port à partir de 500F de commande

Plateau

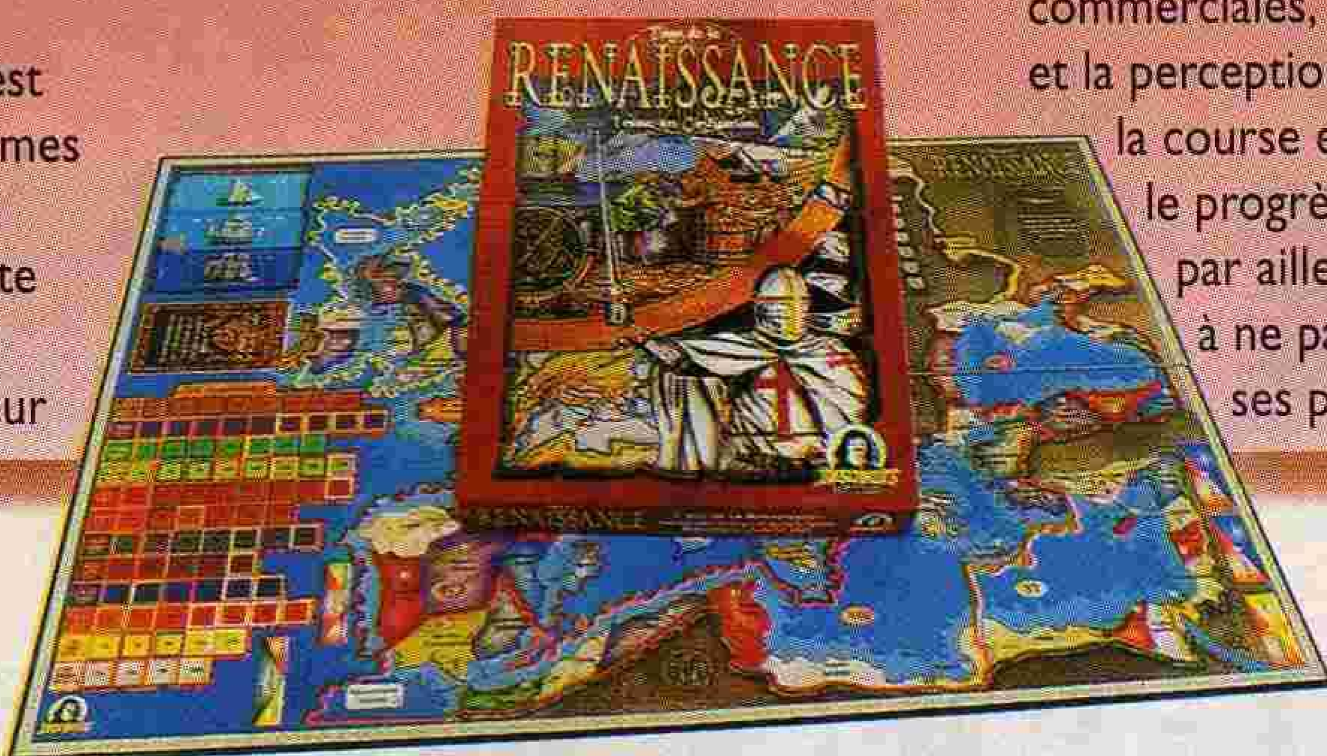
C'est beau le progrès !

L'âge de la renaissance

Un jeu de stratégie édité en français par Descartes Éditeur.
Prix : environ 300 F.

Après les invasions barbares, la renaissance de la civilisation occidentale s'est inscrite dans la « longue durée ». C'est la compétition commerciale, que se sont livrées les grandes cités marchandes, qui a été le moteur du progrès, tant culturel, qu'économique ou scientifique. *L'âge de la renaissance*, dans la lignée du fameux *Civilisation*, a l'ambition de faire revivre l'histoire de notre continent, de Charlemagne à Newton (750 à 1750) ! Ce n'est possible que grâce aux mécanismes très élaborés d'un véritable jeu de stratégie. Pourtant, la réussite est au rendez-vous. Le matériel est splendide : la carte en couleur (elle couvre l'Europe, l'Afrique du Nord et le Proche-Orient) ; les pions, aux armes des six puissances commerciales (Venise, Gênes, Barcelone, Londres, Paris et Hambourg) ; les cartes à jouer. L'intérêt, le rythme et le plaisir des parties, après les tâtonnements d'usage, sont indéniables : aucune des six cités n'a les mêmes atouts ou les mêmes contraintes. La règle française, revue et enrichie avec l'auteur de la v.o., est suffisamment pédagogique pour se lancer rapidement sur les routes de la soie ou des épices. Pour gagner, les joueurs (de 3 à 6) doivent acquérir et utiliser au mieux un maximum des 26 « progrès » répertoriés (astronomie, foi, banque, manuscrits, Nouveau Monde, essor urbain…). Les moyens à mettre en œuvre sont économiques, mais ils passent également par l'expansion de zones d'influences, et donc par la diplomatie. Le contrôle de routes commerciales, des marchandises et la perception de revenus financent la course effrénée vers le progrès. Il faut, par ailleurs, veiller à ne pas trop mécontenter ses propres populations, pour ne pas risquer l'élimination. Les cartes, qui mettent en jeu des personnages historiques, ajoutent piment et saveur historique. Quant aux événements, ils permettent de mettre à mal des cités devenues trop influentes : de la peste noire aux invasions mongoles, il y a de quoi dégoûter plus d'un optimiste ! *L'âge de la renaissance* est un jeu exigeant, mais très plaisant, pour pratiquer la stratégie au sens large. La compétition génère le progrès (des survivants…), on le découvrira plus vite que l'Amérique !

Frédéric Bey

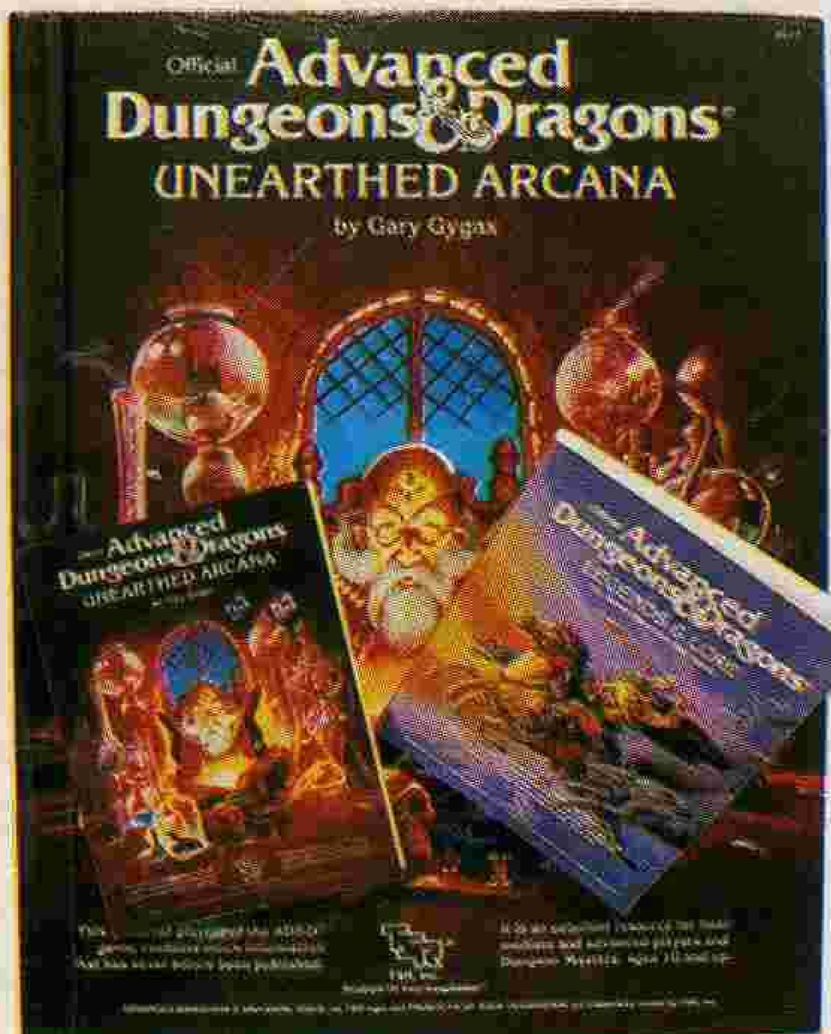


***TSR*, suite.**

C'est une série de courts articles de vulgarisation écrits par M. Fantastic en personne qui expliquent les super-pouvoirs, les super-vilains et autres super-idées à l'usage des jeunes lecteurs du « Daily Bulge ».

21st Century

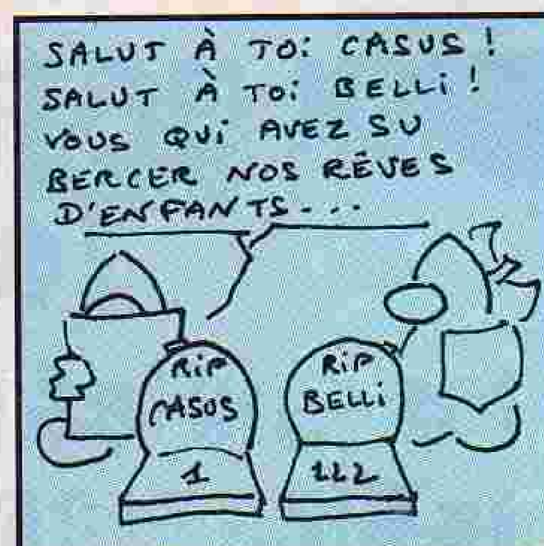
● **AD&D** : Ce petit éditeur a, très logiquement, sorti de petits bouquins. De tout petits bouquins. Minuscules, en fait. Il s'agit, en format 8 x 10 cm, d'une réimpression des douze premiers bouquins d'AD&D. En vrac, les amateurs peuvent se procurer le *Fiend Folio*, l'*Unearthed Arcana*, et quelques autres incunables. Seul désavantage : ils sont écrits petit, petit, petit… au point d'être à peine lisibles. Leur existence ravira les collectionneurs fous, désireux de réduire un demi-mètre de rayonnage aux dimensions d'un livre de poche. Pour les autres, à moins d'avoir un microscope sous la main, laissez tomber.

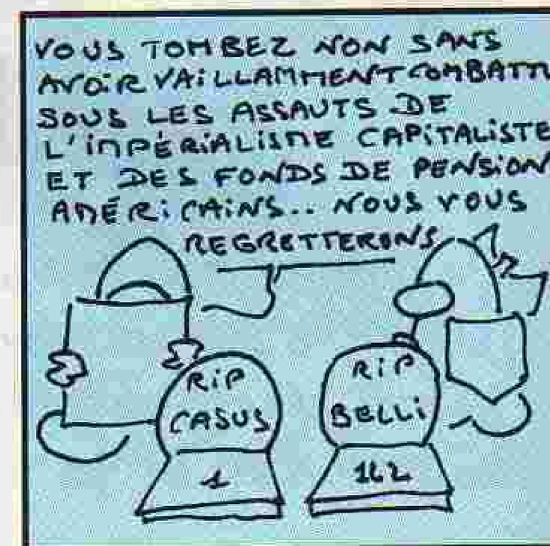


White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : *Transylvania Chronicle III* est arrivé et propose trois scénarios ridicules, dont un dans le Paris de la Révolution qui mérite la lecture, mais juste pour rire, surtout pas pour jouer. Plus sérieux (et vaguement terrorisant), on attend pour bientôt *Blood Magic*,

Monghol & Ghota par Olivier Bédué





JdR

La voie de la Grue

pour Le livre des Cinq Anneaux, en v.f.

Un supplément pour Le livre des Cinq Anneaux, édité en français par Siroz.
Auteur : Ree Soesbee.
Prix : 129 F.

De mois en mois, les livres de clans pour *L5A* se suivent, et ils ont tendance à se ressembler : complets, intéressants, bien traduits, et utiles pour les joueurs désireux d'incarner un personnage du clan concerné. La Grue ne fait pas exception. Ce qui, dans le livre de règles, n'était qu'un clan stéréotypé de courtisans ramollis prend ici sa véritable envergure. Il y a bien des courtisans, mais ils ne sont pas spécialement mous, et ils cohabitent avec des familles de magiciens, d'artisans et de guerriers. Résultat : luxe, calme et volupté… pour une minorité de membres de la famille, et de longues heures épuisantes au service de l'Empereur pour les autres. À ce sujet, le seul manque criant reste l'absence d'informations sur la cour impériale, mais la plupart des meneurs de jeu n'en auront pas besoin avant d'être très avancés dans leur campagne. Le scénario de création française qui boucle le livret est de bonne facture, sans plus.
En définitive, ce livre de clan est réussi, utile, mais ne devient indispensable que si les Grues vous fascinent vraiment.

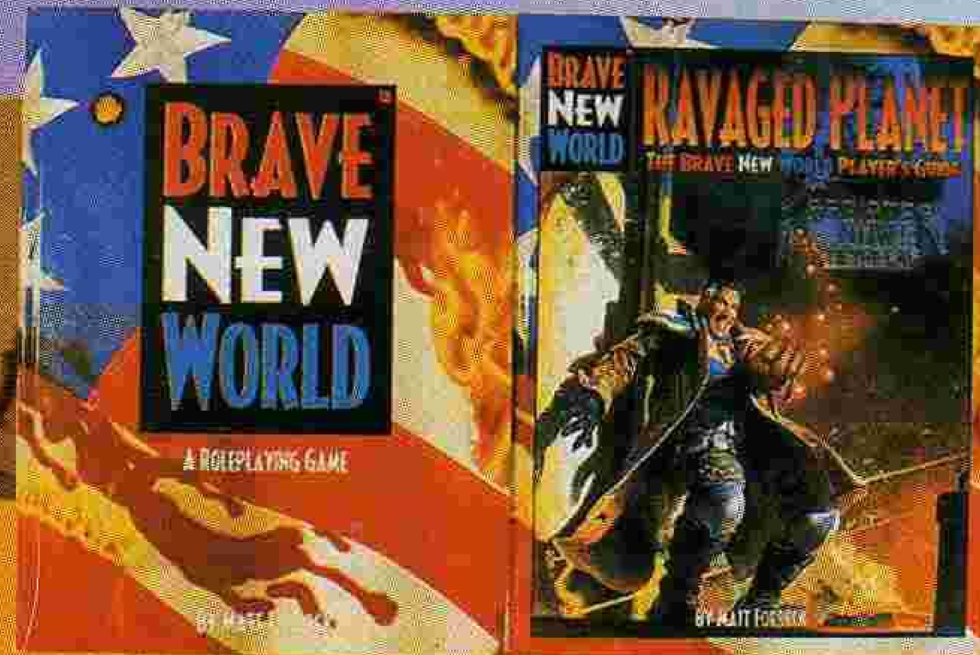
Tristan Lhomme



JdR

Brave New World

Un jeu de rôle en v.o.



Le meilleur des mondes... version commerciale

Dans un monde contemporain alternatif, les années 20 ont vu surgir une nouvelle « espèce » d'homme : le delta, doué de capacités hors du commun, c'est-à-dire de super-pouvoirs. Après que JFK eut survécu à une attaque de super-vilains en juillet 1963 à Dallas, il fit voter des lois concernant les deltas, restreignant leur liberté et leur capacité de mouvement prétextant leur état « d'armes vivantes ». Les PJ, Américains forcément, se laisseront-ils faire par un État totalitaire, installé maintenant depuis plusieurs décennies ? L'auteur du jeu espère bien que non. En bref, l'univers est sombre (d'aucuns diraient *dark*), franchement fasciste, et surtout intéressant.

Les bouleversements qu'il a subis sont très nombreux et vraiment décrits dans le supplément *Ravaged Planet*, faussement qualifié de *player's guide*.

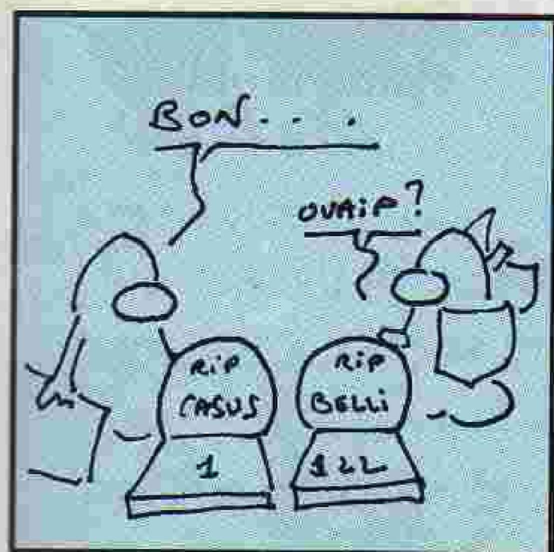
Pinnacle abuse malheureusement toujours autant des secrets et ce jeu en contient tellement que c'est à la limite du supportable. Dans le livre de base, il existe plus d'une dizaine de références à de futurs suppléments révélant des secrets.

Le système du jeu est raisonnablement simple mais nécessite beaucoup de dés (en gros il s'agit de celui de *Deadlands* mais uniquement avec des D6).

Le gros point noir est la création des personnages. Ceux-ci, pourtant censés être des super-héros, sont à peine supérieurs à la moyenne. De plus, le choix des pouvoirs est très limité, interdisant certaines combinaisons : par exemple pas question de voler et d'envoyer des rafales d'énergie avec un même personnage. Là encore, l'effet « supplément » se fait sentir… Ce jeu a visiblement été mal amené, et sous une étiquette autre que « jeu de super-héros », il n'aurait pas semblé si bizarre. Il me semble clair que cette appellation a un but commercial, mais que l'idée de l'auteur va bien au-delà. Si vous cherchez un vrai jeu de super-héros, allez plutôt regarder du côté d'*Aberrant* ou de *Marvel Super Heroes*. Si vous cherchez un jeu différent sur l'oppression, *Brave New World* pourra vous séduire… Avec cinq ou six suppléments en plus.

Matthieu Balay

Un jeu en américain publié par Pinnacle. Auteur : Matt Forbeck. Prix : environ 230 F. Ravaged Planet (environ 190 F).







JdR

Countdown

pour Call of Cthulhu, en v.o.

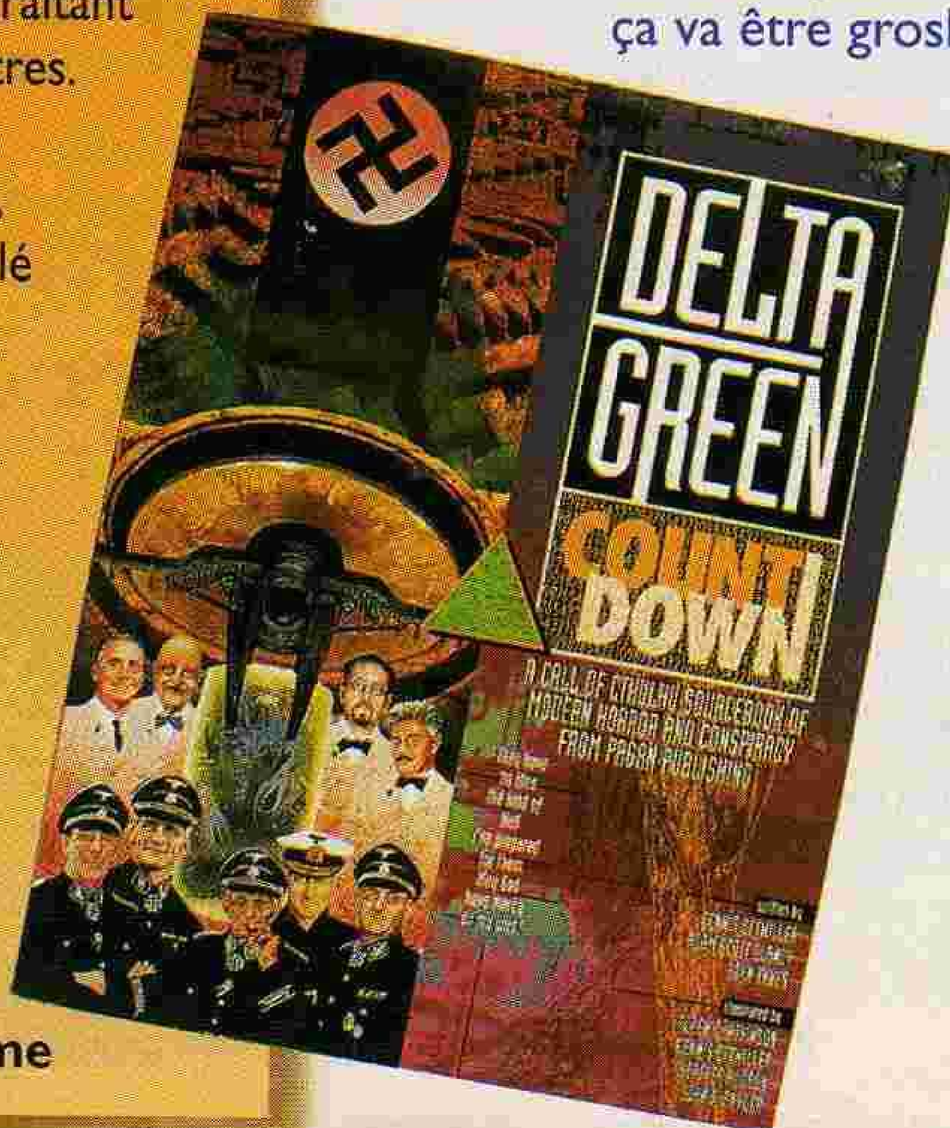
Un supplément pour Call of Cthulhu édité en américain par Pagan Publishing. Auteurs : l'équipe de Pagan. Prix : environ 300 F.

Ce supplément monumental (425 pages) prolonge et complète *Delta Green*. On y retrouve donc des troupeaux entiers d'agents secrets, de conspirateurs et de paranoïaques (généralement, ce sont les mêmes).

Plus précisément, *Countdown* regroupe une dizaine de chapitres traitant de sujets divers, variés, et sans grand rapport les uns avec les autres. On y découvre, en vrac, les équivalents britanniques et russes des Delta Green, une compagnie aérienne pas comme les autres, les archives secrètes du musée de New York et une chaîne de télé par câble consacrée au paranormal. Comme dans toutes les compilations, il y a à boire et à manger, mais la qualité de l'ensemble reste très honorable. Les deux scénarios, un court et une mini campagne, sont jouables et intéressants. Pour les gardiens des arcanes intéressés par l'espionnage, la partie la plus utile est la centaine de pages consacrées aux services secrets d'une trentaine de grands États.

Bref : *Countdown* est un bon supplément, mais il n'est pas indispensable, à moins que vous ne soyez lancé à fond dans *Delta Green* (ce qui est très conseillé).

Tristan Lhomme



avec tout et plus que tout sur la magie vampirique. Les Tremere y sont à l'honneur, mais aussi, apparemment, les Tzimisce et les Giovanni. On parie que ça va être grosbill ?

- **Vampire – Kindred of the East** : *Shadow War* se consacre aux guerres entre kuei-jin et devrait être là d'un jour à l'autre.
- **Vampire – The Dark Ages** : *Jerusalem by Night* est arrivé, en compagnie d'un petit scénario intitulé *Fountains of Bright Crimson*, qui exploite le décor. Tous les deux supportent mal la comparaison avec Constantinople by Night. Disons qu'avec du boulot, ils constituent une base de campagne exploitable, mais que justement, il y a du boulot. Plein.
- **Werewolf – The Apocalypse** : *Rage across the Heavens* est un supplément un peu diffus, plein d'esprits cosmiques et de planètes qui parlent. *Ratkin* vous dit tout

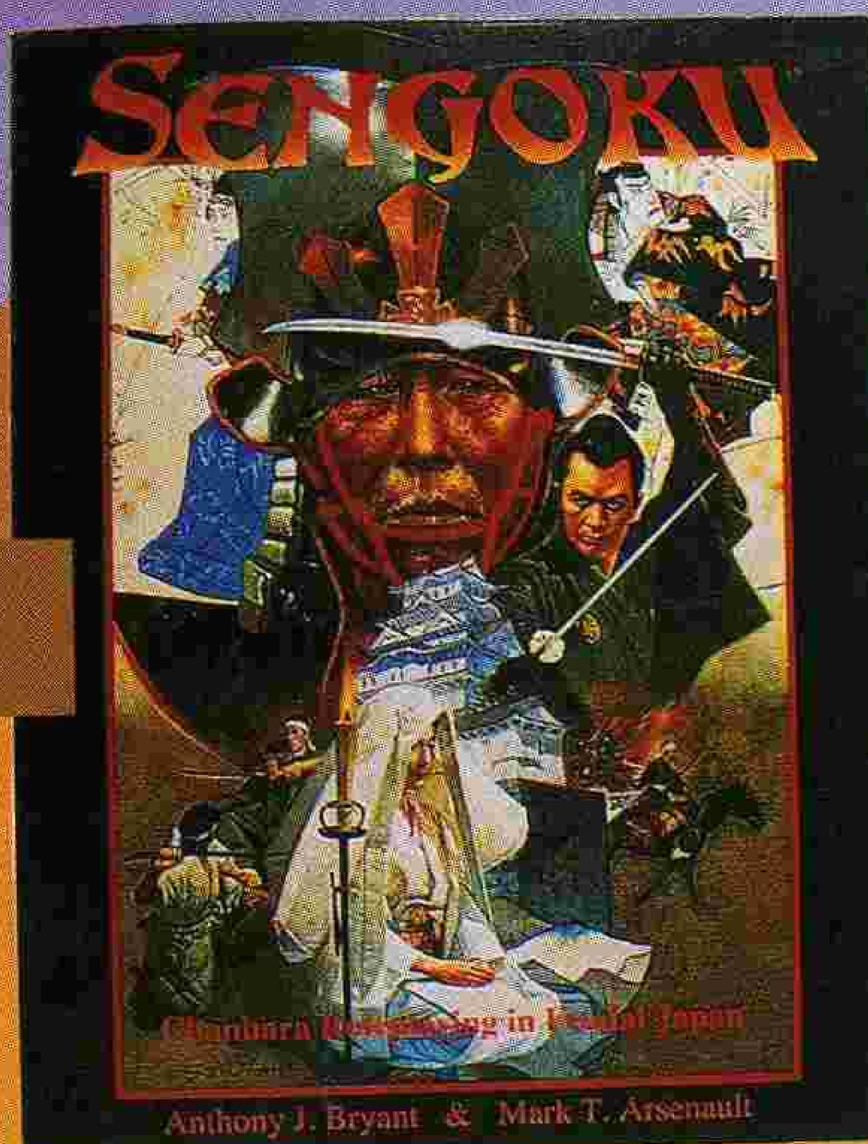
▷

JdR

Sengoku

un jeu de rôle en v.o.

C'est mode in Japan



Un jeu en américain édité par Gold Rush Games. Auteurs : Anthony J. Bryant et Mark Arsenault. Prix : environ 270 F.

S*engoku* s'adresse aux rôlistes qui souhaitent jouer dans le contexte très particulier du Japon « Renaissance », pendant la période que l'on appelle justement « sengoku » (1542-1600).
La guerre civile fait rage, les clans samouraïs rivaux s'affrontent pour obtenir la suprématie et le titre de shogun pour leur dirigeant, et les Européens font leur apparition dans les îles japonaises…
Pour ceux qui (comme moi) ne sont pas particulièrement calés en histoire japonaise, c'est la période où se situent le feuilleton *Shogun* et le film *Les sept samouraïs*. Le meneur de jeu dispose de trois axes pour ses parties : un jeu historique, sans fantastique, avec des personnages « réalistes » (ambiance des films *Ran*, *Kagemusha*, etc.). Une version plus héroïque, basée sur le genre cinématographique du « chanbara », où le fantastique a sa place (magie, créatures surnaturelles) ; c'est l'axe de référence du jeu sur lequel les suppléments seront basés. Et une version « dessin animé », avec toutes ses outrances (mais on sent bien que c'est pour faire plaisir aux amateurs du genre…).
Le système de jeu est basé sur un « moteur » bien rodé, le système Fuzion. Des points d'achat, un jeu de caractéristiques, une liste de compétences, des séries d'avantages et d'inconvénients… Rien de bien neuf, mais cela fonctionne correctement. Le système pour créer le passé du personnage est sympathique, avec une série de tables permettant de choisir les événements qui ont émaillé sa vie depuis son enfance jusqu'à son entrée dans le jeu.
La présentation de *Sengoku* est un peu austère, mais le sujet est d'une telle richesse que les auteurs ont préféré sacrifier le look à la multitude des informations présentées. La description de la civilisation japonaise est particulièrement fouillée et agréable à lire. De toute évidence, les auteurs sont des spécialistes de la question. Le texte est émaillé de remarques et de citations, de corrections d'images d'Épinal et de détails « qui font vrai », qui permettront de donner au jeu sa véritable atmosphère.
Si vous aimez le genre japonais, n'hésitez pas, c'est du tout bon !

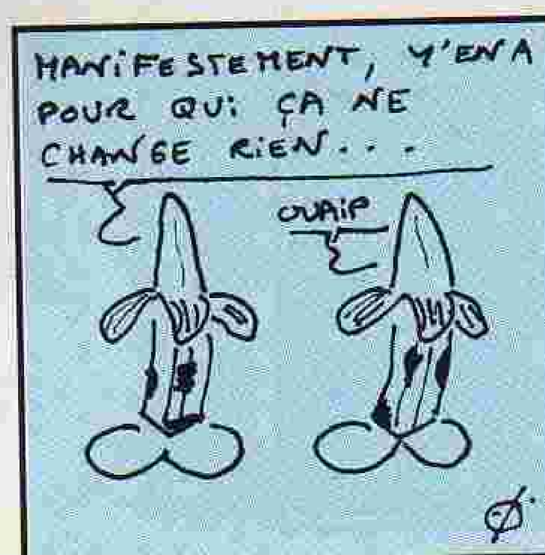
Anne Vétillard

Monghol & Ghota *par Olivier Bedué*









Sur l'air de « Capri, c'est fini » d'Hervé Villard.

JdR

Back East : The North
Back East : The South

pour Deadlands, en v.o.

Des suppléments en américain publiés par Pinnacle. Auteurs : collectif. Prix : environ 145 F chacun.

Après nous avoir décrit moult places de l'Ouest sauvage, Pinnacle présente l'est des États-Unis à travers ces deux suppléments. De facture classique, ils ne surprendront pas les habitués de *Deadlands* : une partie lisible « théoriquement » par tous, une partie contenant des règles supplémentaires (ici de l'ordre de l'anecdotique) et un complément d'information pour le MJ. La description des principales villes où se décide la guerre et la présentation des principaux lieux de pouvoir et des mœurs de l'Est sont intéressantes mais ne transcenderont sûrement pas vos parties. Pas d'inquiétude pour les traqueurs d'abominations, l'Est, nord ou sud, comporte sa dose de monstres.
En fait, ces suppléments ne vous passionneront que dans les cas suivants : la guerre a une importance certaine dans votre campagne, auquel cas vous saurez tout de ceux qui la décident (et pourquoi) ; vous voulez faire évoluer vos joueurs dans un cadre un peu différent et celui des guerres d'influence et d'espions vous paraît idéal.
Si vous n'êtes pas intéressé par ces deux angles de jeu, passez votre chemin, vous avez suffisamment de monstres dans les autres extensions.

Matthieu Balay

White Wolf, suite.

sur les rats-garous. Jusqu'ici, le Monde des Ténèbres se passait fort bien d'eux et il gagnerait à continuer… Cela dit, le pire est encore à venir, puisqu'on attend pour tout de suite *Mokolé*. Pour ceux qui n'ont pas encore pris la fuite, ce gros bouquin lèvera le voile sur les crocodiles-garous. Personnellement, je trouve qu'on ne parle pas assez des acariens-garous.

- **Mage – The Ascension** : *The Spirit Ways* est un guide sur les shamans (paru).



Initiates of the Art se présente comme le supplément ultime pour jouer les apprentis magiciens. Très logiquement, il sera suivi de *Masters of the Art*, qui se penchera sur les archimages.

- **Mage – Sorcerers Crusade** : *The Path of Screams* détaille les adorateurs du diable dans l'Europe de la Renaissance.
- **Wraith – The Oblivion** : *Ends of Empire* (paru) casse définitivement le background du jeu.
- **Changeling – The Dreaming** : *Kithbook Pooka* présente cette race de changelins polymorphes et menteurs, mais si mignons !
- **Sur le feu** : **Hunter – The Reckoning** sera là en novembre, avec tout ce qu'il faut pour jouer des Stallone qui iront buter du vampire au fusil à pompe et du loup-garou à la hache en argent. Pas de souci, ce truc va se vendre !
- **Mind's Eye Theatre** : *Laws of the Night Revised Edition* est là, pour ceux que ça intéresse.
- **Trinity** : *Trinity Players Guide* est arrivé.
- **Aberrant** : L'écran et le premier supplément, un mini livret détaillant l'une des factions en présence, sont tous les deux sortis.

Aux quatre coins des cartes

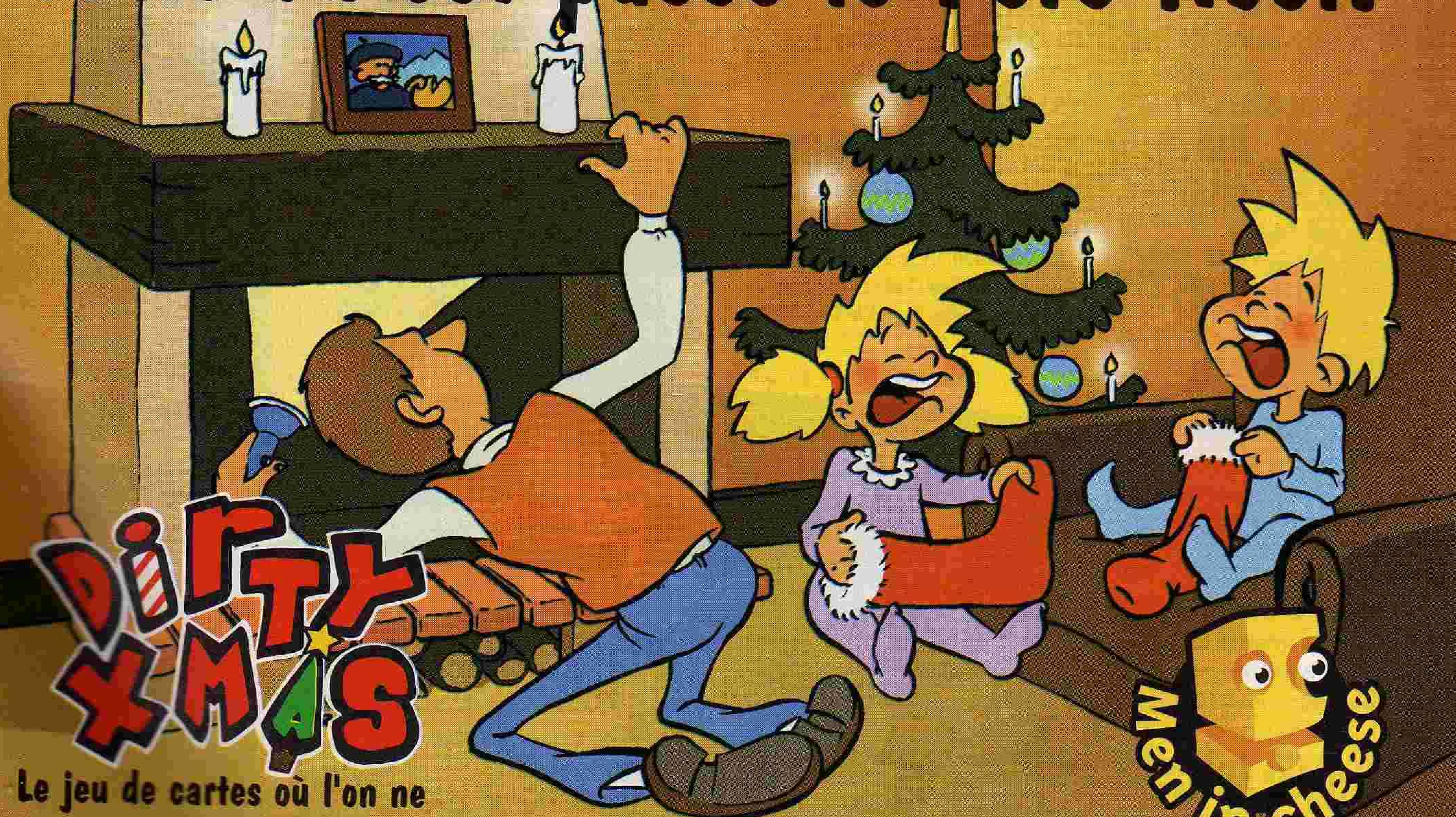
AEG

● **7th Sea No Quarter** sera disponible sous peu chez AEG (donc pas chez Wizards comme Legend of the Five Rings). Il faut, à l'aide d'un capitaine et de son bateau pirate, contrôler l'ensemble des cinq mers (pourquoi pas sept me direz-vous ? Euh bonne question !). Le but ressemble un peu à celui de Young Jedi (contrôler deux des trois planètes), mais le jeu est bien plus complexe et varié, tout en restant quand même compréhensible.

Precedence

● **Tomb Raider** est bientôt là. On a pu en voir des démonstrations et les premiers paquets à la GenCon. Les joueurs utilisent ▷





JdR

Player's Guide The Way of D'era

pour Star Trek : The Next Generation



Voici deux suppléments dignes d'intérêt pour jouer dans l'univers de *Star Trek*. Le premier est un guide pour le joueur réalisé dans les règles de l'art, avec de nouvelles races/compétences/règles et indications sur la hiérarchie de Starfleet… Bref, tout pour donner de la couleur à un personnage flambant neuf. Le second est plus original : il s'agit du premier supplément en boîte décrivant une puissance extra-fédérée. Le D'era est la philosophie des Romuliens, une philosophie de la passion et de la domination qui sied bien à l'un des empires militaires les plus puissants du Quadrant Alpha. Vous y trouverez tout pour intégrer cette race (et notamment les tristement célèbres Tal Shiar) à vos scénarios, voire pour jouer des campagnes romulanaises. Il est très intéressant car pareilles compilations d'informations dispersées à travers les épisodes de la série sont rares, et de plus il inaugure une nouvelle formule : comme certains chapitres sont en pleine évolution, les auteurs proposent leur mise à jour sur Internet. Que ce soit pour le background, les PNJ ou les scénarios c'est du beau travail. On regrette quand même la piètre qualité des illustrations…

Deux suppléments en américain édités par Last Unicorn Games. Prix : environ 290 F et 220 F.

Cédric Littardi

Precedence, suite.

un paquet de cartes mis en commun, mais la possibilité de jouer en solitaire est prévue. Le graphisme et les thèmes des cartes reprennent le contenu du jeu vidéo.

Decipher

• **Young Jedi**, le jeu sur l'Épisode I de Star Wars, sera disponible en français mi-octobre (juste avant la sortie du film), et distribué par Hexagonal. Vu le succès du jeu, il est prévu de faire une version Young Jedi des épisodes 4 à 6.

• **Austin Powers**. Eh oui, un jeu de cartes Austin Powers est prévu ! Y aura-t-il une carte Madonna ?

Hexagonal

• **L'Œil de Sauron**, pour SdALS, est désormais disponible en cinq paquets permettant de se faire une collection complète.

Wizards of the Coast

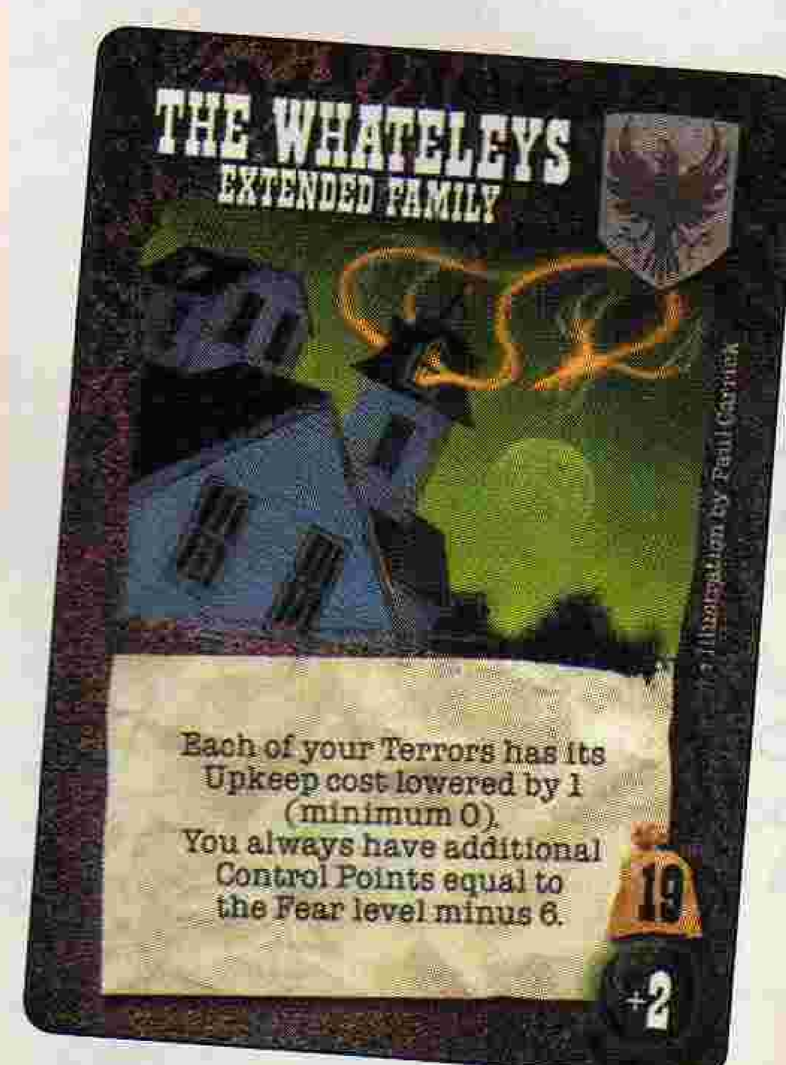
• **Pokémon** débarque en France à la mi-novembre (connaîtra-t-il le même succès qu'aux USA ? Bien malin qui le dira !). Tandis qu'aux États-Unis l'extension *Jungle* est déjà sortie (48 nouvelles cartes).

• **Magic**. *Les Masques de Mercadia* paraît le 5 octobre (elle n'est pas compatible *Cthulhu*…). C'est la nouvelle extension autonome de 350 cartes. Pas de nouveaux noms de pouvoirs mais de nouveaux mécanismes.

• **A Reaping of Souls** est la nouvelle extension pour Doomtown. Il s'agit de trois paquets préconstruits avec *The Coalition* (une alliance entre l'Agency et les Texas Rangers), *The Whateleys Extended Family* (une charmante famille qui ne déplairait pas à Lovecraft) et *The Floch, Children of Armageddon* (une Église de fanatiques).

• **Interactive Encyclopedia of Magic : The Gathering** est un CD-Rom PC contenant toutes les images et les textes de toutes les cartes







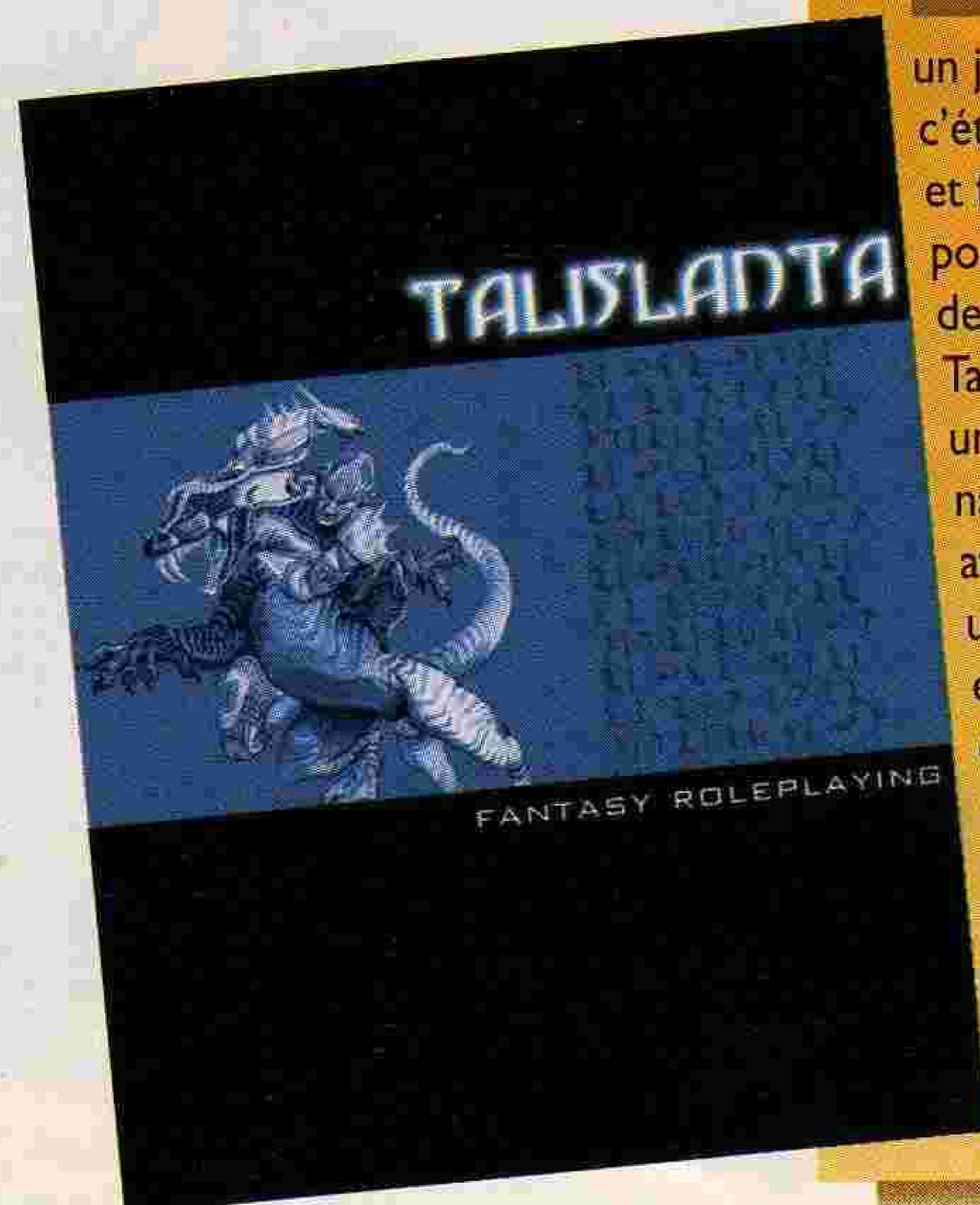
JdR

Talislanta IV

un jeu de rôle en v.o.

Un JdR édité par Shootingiron. Sortie américaine : octobre 99. Auteurs : Stephan Michael Sechi. Prix : environ 290 F.

Méconnu du public français, *Talislanta* est pourtant l'un des meilleurs jeux d'heroic fantasy à ma connaissance. Initialement publié comme un monde d'*AD&D*, il est devenu un jeu à part entière avec les nombreux suppléments qui l'ont suivi… c'était en 1987. Aujourd'hui, il connaît une quatrième édition et fête son dixième anniversaire. Et le jeu quitte Wizards of the Coast pour atterrir dans le giron d'un petit éditeur américain du nom de Shootingiron.
Talislanta est un monde qui va ravir tous ceux qui cherchent un vrai background riche et détaillé, et qui détestent les clichés nains/elfes/orcs. Dans *Talislanta*, ça n'existe pas ! Un système simple avec plein de petites options et hop ! C'est le grand saut vers un monde peuplé de créatures étranges, d'une véritable faune et flore, d'innombrables peuples ayant tous une histoire, une façon de vivre et de penser (avec un petit chapitre « roleplay » pour bien comprendre chaque archétype). Même après toutes ces années on est loin de ce qui existe dans le genre, et croiser un guerrier thrall ou un collectionneur sindaran vous fera immédiatement regretter de ne pas avoir connu ce jeu bien avant…



Get Anxious !

jamais publiées en américain pour Magic. On peut s'en servir pour créer ses paquets et gérer sa collection (possibilité d'entrer la cote des cartes).

- Non **Netrunner** n'est pas mort ! Une petite extension d'environ 50 cartes paraîtra en 2000. En fonction du succès, l'opération sera renouvelée et/ou étendue aux autres jeux « vivants-morts » de Wizards.
- **Honor Bond** est la nouvelle extension pour L5R. Elle propose trois paquets préconstruits avec les Scorpions (*Tower of the Yogo*), les Crabes (*The Citadel of the Hiruma*) et l'Outremonde (*Sepulcher of Bone*).

Tutti Frutti

Asmodée Éditions

- **Alchimie** est une extension pour *Élixir*, où l'on combine des ingrédients pour obtenir des effets divers, variés, surprenants et, on l'espère pour vous, gagnants.
- Dès la fin octobre vous trouverez en boutique un coffret regroupant les trois extensions parues à ce jour pour **Élixir** : *Mandragore*, *Alambic* et *Alchimie*. Ça ressemble assez à une petite opé marketing pour Noël, ça !

Azure Wish Edition

- **La Grande Guerre 14-18** est enfin prêt. Il s'agit d'un jeu mammouth à l'ancienne, comme plus grand monde n'ose en faire. Quatre livrets de règles, deux cartes représentant l'ensemble des champs de bataille, 1800 pions… Tout cela est au service d'une simulation au niveau stratégique d'un des conflits les plus difficiles à rendre en wargame. Si la période vous intéresse, foncez.

Descartes Éditeur

- **Vinci** a reçu le Sim d'or au concours 99 des créateurs de jeu de Boulogne-Billancourt, voir p. 82.
- **L'âge de la renaissance** est en boutique, plus de détails p. 88.
- **Condottiere** et **Montgolfière** : Ces deux jeux ressortent en septembre. Les boîtes sont relookées, mais les règles restent inchangées.

FASA

- **VOR : The Maelstrom** est un jeu de figurines qui bastonne dur. Coup d'œil ci-contre.

Men in Cheese

- Après le JdR (Lyonesse), MiC se lance dans les jeux de cartes pahacolèkçionné ▷













Plateau

VOR : The Maelstrom

Dans un futur joyeux et bucolique…

Dans un futur lointain, la Terre, ravagée par un conflit entre les Néo-Soviets et les forces de l'Union (oui, c'est un jeu américain…), est précipitée dans un phénomène cosmique appelé le Maelstrom. Comme de nombreux mondes et races auparavant, ce gigantesque piège intersidéral altère profondément notre planète. Les Humains découvrent des extraterrestres agressifs, pour qui le seul moyen de survivre dans le Maelstrom est la guerre.

Ce nouveau jeu de combat avec figurines, signé FASA, ne se démarque pas de ses concurrents (*Warzone* ou *Warhammer 40K*) par la gaieté de son background. Heureusement, un système original et bien huilé, un monde (des mondes !) détaillé et une variété presque infinie d'armées le distinguent nettement.

Les phases du combat sont alternées, chaque joueur activant un groupe de figurines à tour de rôle. Chaque figurine dispose de points de mouvement qui lui permettent de combattre, tirer, bouger ou activer une capacité spéciale. Cela donne une grande fluidité au jeu, en évitant la séquence habituelle : mouvement - tir - corps à corps. On retrouve les aspects communs à tous les jeux avec figurines : grand luxe d'armements, règles de moral, fiche signalétique pour chaque combattant (défini fort classiquement : Résistance, Intelligence, Armure, etc.).

Le jeu est très complet : la boîte regorge de matériel et de figurines d'excellente qualité (même si je trouve les Growler un peu ridicules…), et le livret des règles est dense et précis. Il fournit les règles de campagne, la composition de quatre forces majeures de l'univers : les Néo-Soviets, l'Union, les Growler (gros monstres mutants) et les Zykhee (race guerrière et mystique), et même la méthode pour créer sa propre force, ce qui permet d'utiliser les figurines d'autres jeux futuristes !

Cette ouverture d'esprit tranche agréablement avec le monolithisme d'une certaine marque anglaise, et confirme notre bonne opinion de ce nouveau venu sur un marché déjà très chargé. FASA semble en tout cas décidé à offrir une gamme de figurines fort étendue, ce qui déterminera la réussite ou l'échec final de *VOR*.

François Doucet

Un jeu de figurines édité en américain par FASA. Prix : environ 540 F.



Plateau

Zoon

Zoon, un jeu de cartes de Lézéditions du Yéti. Prix conseillé pour une boîte de 2 tribus (y compris les tribus UZA à venir) : 35 F.

Aux aaarmes Zoons, formez vos bataillons !...

Promis et tenu, les quatre nouvelles tribus pour *Zoon* sont arrivées : après les tribus d'Europa (nom peu zoonesque qui devrait changer lors d'une prochaine réédition), voici celle de Grandzoreille, alias l'Afrique. Les Zools sont des batraciens plutôt sauteurs, les Zyons des félin(e)s mobiles et agressifs, les Krokokos ont des déplacements tarabiscotés, et les Pungs venus d'Antactique ont des soldats empotés mais des personnalités hors du commun...
Mais surtout, c'est début novembre qu'arrive – dans les tribus d'U.Z.A. (United Zoon of Argh) – la métamorphose du jeu, avec les règles de construction de tribu (eh oui, les valeurs indiquées sur les cartes Tribu ont bien une utilité !). On pourra alors bâtir ses propres tribus à partir des 12 disponibles, soit 150 cartes, et hésiter entre des tribus de 9 ou 10 balaises (ça passe ou ça casse), ou des tribus de 15 ou 20 petits harceleurs, les renforts arrivant dès qu'une place est libre sur l'arrière...
Ces règles permettent même de faire l'impasse sur les Atouts pour faire entrer en lice plus de personnages « à étoile », et de se passer de Chef (quelle idée subversive !). Avec en plus l'option pour jouer à 4, le petit jeu fun devient soudain une belle bête de tournoi à dompter.

Didier Guiserix



Au programme, en octobre, **Diskwars**, un amusant jeu de baston méd-fan qui mélange tactique et adresse. **Méga Blast** est un jeu de cartes pas à collectionner dont Casus vous a déjà dit grand bien dans le n° 116. Il s'agit d'un jeu de combats dans l'espace et pour l'occasion les règles sont légèrement revues, de façon à ce que les débuts de partie soient moins mortels.

● Sur le front du wargame, octobre verra la parution de la v.f. de **Victory**, un excellent jeu générique de Colombia Games. Les joueurs achètent leurs armées grâce à un système de points et jouent sur différentes cartes que l'on peut assembler à volonté.

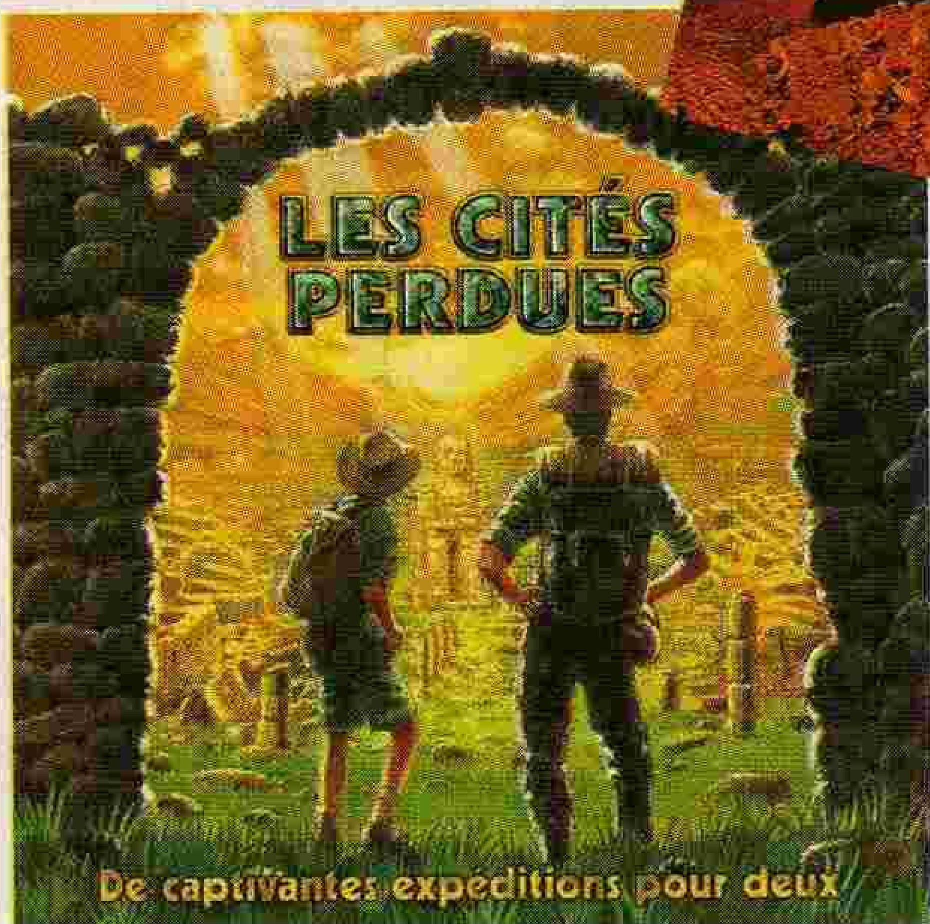
● Signalons enfin le nouveau jeu de Philippe Mouchebeuf (Courtisans), **Grand Alchimiste**, un jeu de parcours simple où les joueurs sillonnent l'Europe médiévale afin de réussir leur Grand Œuvre tout en essayant d'échapper à l'Inquisition.

***Men In Cheese*, suite.**

avec **Dirty Xmas**. Le Père Noël veut prendre sa retraite et cherche un successeur. Pour obtenir le job (plutôt cool, onze mois de vacances pour un de boulot et tous les petits n'enfants qui vous aiiiimeuuuh), il fait passer un test aux postulants. Il s'agit de distribuer le plus de cadeaux possible. Et bien sûr de jouer quelques cartes « crasses » contre ses adversaires. Simple, rapide et amusant, le jeu parfait pour les réveillons en famille.

Tilsit Éditions

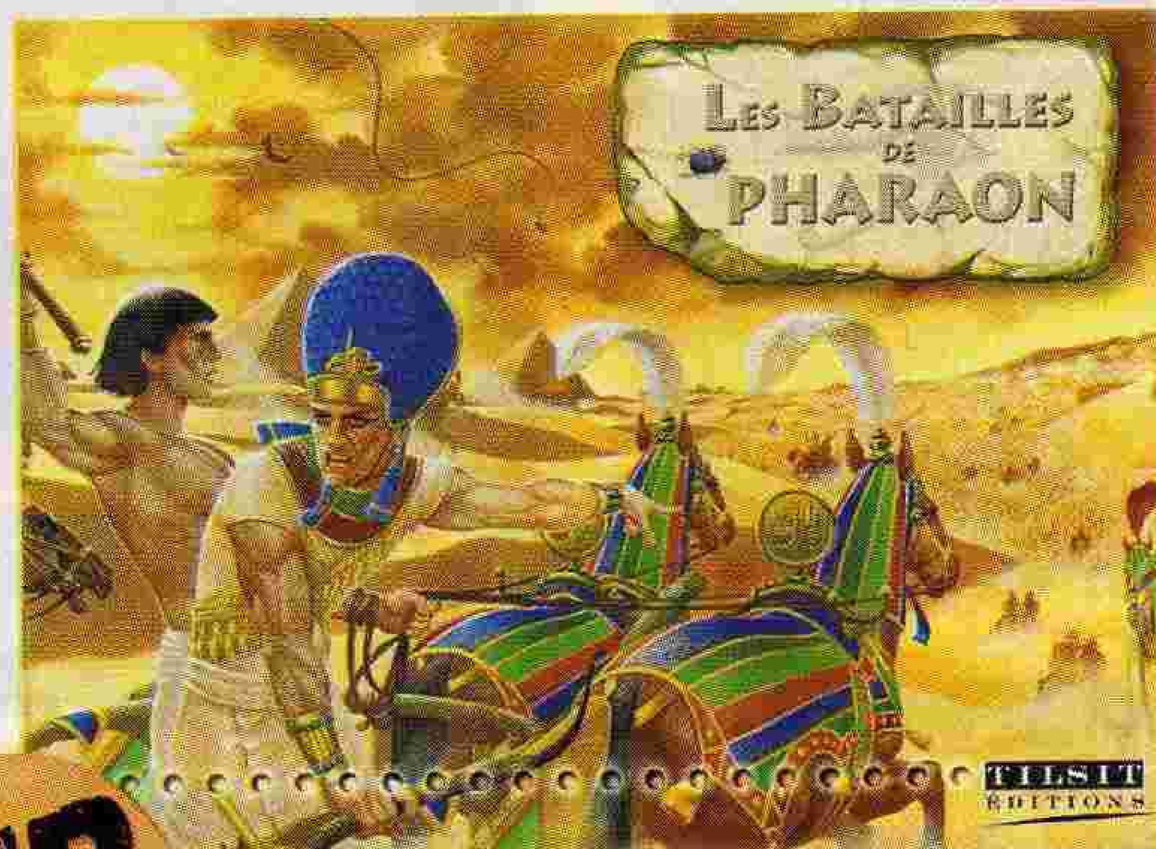
● Une avalanche de jeux est en préparation. Tour d'horizon, avec pour commencer quatre petits jeux traduits de l'allemand. Dans **Kahuna**, vous êtes un sorcier qui essaye de contrôler les îles d'un archipel semblable à la Polynésie. Dans **Les cités perdues**, vous organisez des expéditions dans l'Himalaya ou l'Afrique et essayez d'en tirer le plus grand profit.

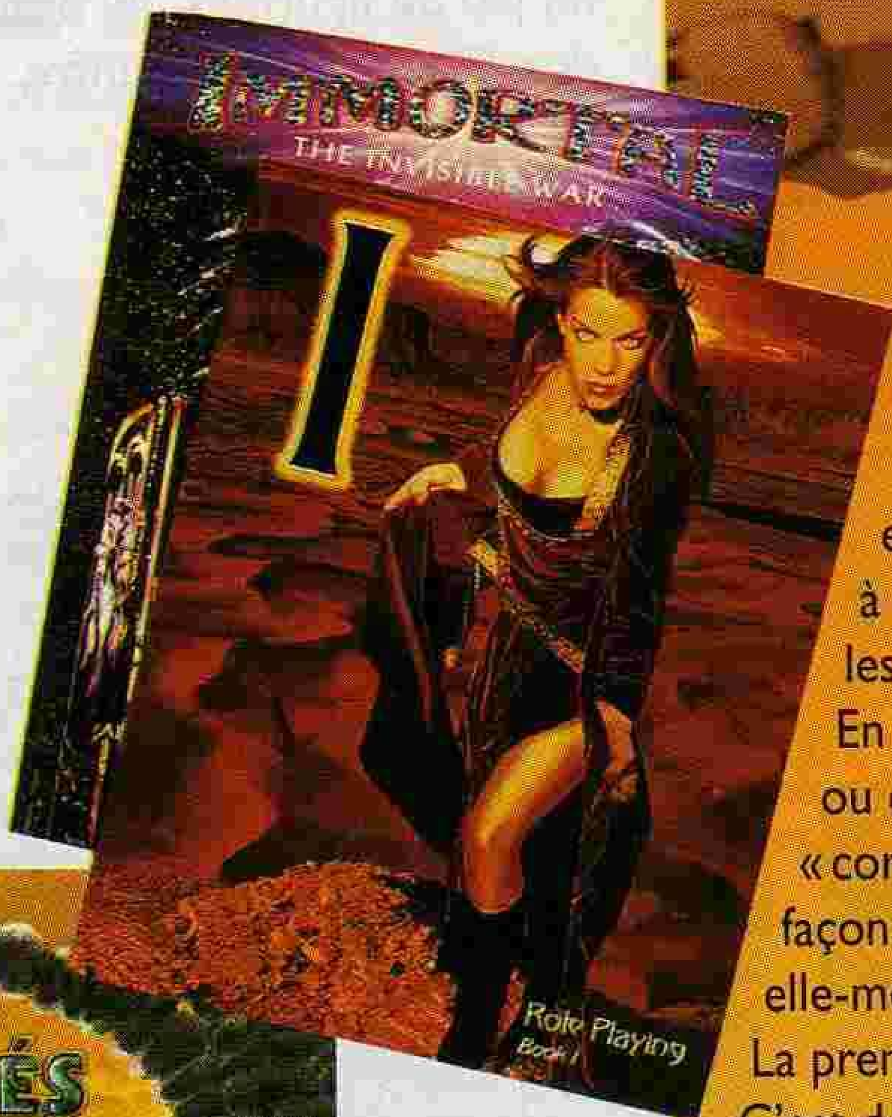


Les Grands Bâtisseurs vous met dans la peau d'un architecte du Moyen Âge. Enfin, **Cap Horn** est un jeu de course maritime.

● **Les batailles de Pharaon**, adaptation à l'Égypte du système de jeu de Britannia, devrait cesser de faire le serpent de mer pour paraître vers octobre-novembre. Qui vivra verra.

● Tilsit traduit certains jeux de Fantasy Flight Publishing, petit éditeur américain de jeux de plateau (et récemment de JdR avec Twilight Imperium).





JdR

Immortal : Millenium

Un jeu de rôle en v.o.

Immortal mélange avec bonheur Monde des Ténèbres (*Mage*), *Nephilim* (ésotérisme) et même *Scales*.
À l'aube des temps, le Sanguinaire ne trouve rien de mieux à faire que d'envahir toutes les formes de vie et de créer une race de serviteurs, les Abzulims, lesquels créent à leur tour des esclaves qui ne tardent pas à se révolter : les Immortels (les PJ). Extérieurement, ce sont des humains. En fait, ils ont une autre « forme », l'Himsati (animal, végétal ou élémentaire) et utilisent une magie basée sur la vibration d'une « corde vocale » qu'il suffit de couper pour provoquer un quickening façon *Highlander*. Ils sont regroupés au sein de la Société perpétuelle, elle-même composée de « cours » bien évidemment antagonistes...
La première version du jeu méritait vraiment une refonte complète. C'est désormais chose faite avec un « manuel des joueurs » et un cédérom multimédia (PC et Mac) destiné au MJ. Alors, pour peu que vous aimiez *Les Cantiques de Mercure* de l'ami Colin (Éditions Mnémos) et que vous connaissiez quelques Orléanais fondus tarés (pléonasme !) acceptant de vous initier, n'hésitez pas. Car ce jeu est bien. Si !

Philippe Rat

Immortal est un JdR en américain édité par Precedence Entertainment. Auteurs : Paul Beakley et d'autres. Prix du Book 1 : environ 180 F.



LA LUDOTHÈQUE DE BOULOGNE BILLANCOURT
& JEUX DESCARTES PRÉSENTENT LES

La Ludothèque de Boulogne-Billancourt

7e MASTERS



FORMULE DÉ®

Les 27 et 28 Novembre 1999 de 8h30 à 19h

HÔTEL DE VILLE, 26 rue André Morizet - 92100 Boulogne - Metro : Marcel Sembat

OUVERT AU PUBLIC

DÉMONSTRATIONS DE
JEUX DE SOCIÉTÉ

*NOMBREUX
LOTS
À GAGNER*







Renseignements :
Destination Jeux
Tél. 01 46 54 47 47

FORMULE DÉ est un jeu de course automobile
- avec ou sans permis ! - édité par Jeux Descartes

Ça bouge ! est la page consacrée aux initiatives diverses, sites web, expos, boutiques, bref à ceux qui se remuent sur la planète JdR, ainsi qu'au courrier des lecteurs (quand il arrive à s'y faire une place…).



Révolutionnerons-nous le JdR ?

Les premiers États généraux du jeu de rôle se tiendront à Boulogne-Billancourt les 27 et 28 novembre prochains. Pour ceux qui se réveillent seulement, il s'agit d'une grande réunion destinée à faire le point sur le jeu de rôle, une occasion unique de retrouver joueurs, associations, auteurs et éditeurs pour discuter et travailler sur l'avenir de notre loisir. Depuis l'été, des réunions ont été proposées aux joueurs pour préparer ces États généraux dans les régions. D'ici novembre, quelques-unes auront peut-être encore lieu. Vous pouvez trouver la liste des correspondants régionaux sur le site Internet : <www.grandeur-nature.org/egjdr>. Pour participer, adressez un courrier (avec une enveloppe timbrée à votre adresse) à : États Généraux du jeu de rôle, c/o Olivier Guillo, 9 allée Denis Papin, 92250 La Garenne Colombes ; ou un courriel à <egjdr@francemel.com>. Pour tous renseignements complémentaires : 01 47 85 64 47 (Olivier).

Le seigneur des Anneaux : c'est parti !

Le tournage du premier volet du film *Le seigneur des Anneaux* a commencé le 19 septembre. Derrière la caméra, Peter Jackson, un Néo-Zélandais réalisateur, entre autres, de *Fantôme contre fantôme* (comédie d'horreur), de *Heavenly Creature* (une jolie histoire de fées) et de *Bad Taste* (un film gore très bête, très méchant et très drôle).
Au générique, on pourra admirer :
— Ian McKellen en Gandalf (plutôt spécialisé dans les rôles de pourri, il a joué entre autres le méchant nazi d'*Un élève doué)*;
— Elijah Wood en Frodo ;
— Ian Holm en Bilbo :
— Stuart Townsend en Aragorn ;
— Orlando Bloom en Legolas ;
— John Rhys-Davies en Gimli (plus connu comme Sallah, le gros copain d'Indiana Jones) ;
— Liv Tyler en Arwen ; et... et... et...
— Christopher Lee en Saroumane !
La sortie du premier film est prévue fin 2000, les deux autres devant suivre en 2001. Vous pouvez commencer à griller d'impatience.

Mille mercis...

... À tous ceux qui nous ont écrit, par courrier traditionnel ou électronique, téléphoné, faxé, etc., pour nous dire leur peine et leur regret de voir *Casus Belli* disparaître. Cela nous a fait très plaisir et nous a motivés pour chercher un moyen de donner une nouvelle vie à ce magazine que, tout comme vous, nous aimons. Merci encore et que cela ne vous empêche pas de jouer...

Des fédés en veux-tu, en voilà

Les clubs d'initiation ne vous suffisent pas ? Vous avez besoin d'autres renseignements ? Vous souhaitez vous investir un peu plus dans le JdR pour faire bouger les choses ? Voici les fédérations qui peuvent vous aider. Ce sont des passionnés qui s'en occupent, n'hésitez pas à les contacter.

- **Fédération Française de Jeux de Rôle**, c/o Nicolas Stampf, 134 rue Louis Rouquier, 92300 Levallois. ✆ : 01 46 71 16 56 (Antoine). Courriel : <contactffjdr@egroups.com>. Site web : <www.ffjdr.org>.
- **Association Jeu de Rôle**, c/o Charles Girard, 5 rue Guy Patin, 75010 Paris. ✆ : 01 48 78 15 62.
- **Fédération de Grandeur-nature**, c/o Stéphane Gesquière, 7 allée Hector Berlioz, 95130 Franconville. ✆ : 01 47 85 64 47 (Olivier). Courriel : <fedegn@multimania.com>. Site web : <www.grandeur-nature.org>.

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation.
Dans ces clubs, des responsables vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures. Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Arnouville-les-Mantes

Les Loups de l'Apocalypse
4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes ;
tél. : 01 30 93 99 39.
Horaires : samedi de 14 h30 à 19 h ; le soir à partir de 20 h30, jusqu'à la fin des parties.
Responsable : Jean-François Doussain. Possibilité de transfert vers la gare la plus proche.
Boutique : « L'Œuf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ;
tél. : 01 45 87 28 83.

Boulogne-Billancourt

Ludothèque Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt ;
tél. : 01 41 41 92 51.
Horaires : mercredi de 14 h à 18 h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable).
Responsable : Fabrice Barboni.
Boutique : « Jeux Descartes », 52 rue des Écoles, 75005 Paris ;
tél. : 01 43 26 79 83.

Bruges

Moorslieb
Rue Jules Ladoumègue, BP 36, 33522 Bruges Cedex ;
Tél. : 05 56 28 24 32.
Horaires : samedi de 14 h à 19 h.
Responsable : Thierry Pellé ;
e-mail : pelle@math.u-bordeaux.fr.
Boutique : « L'Antre des Dragons », 56 rue du Loup, 33000 Bordeaux.

Clermont-Ferrand

Némésis
2 bis rue du Clos Perret, 63000 Clermont-Ferrand.
Horaires : 7 jours sur 7, 24 heures sur 24.
Responsable : Mathilde Gory ;
tél. : 04 73 34 15 96.

Dijon

**MJC Montchapet
Les Épées de Damoclès**
3 rue de Beaune, 21000 Dijon ;
tél. : 03 80 55 54 65.
Horaires : samedi de 14 h à 4 h.
Responsables : Christophe Moine et Rémi Lamoureux.
Boutiques : « Le Dragonaute », 72 rue Monge, 21000 Dijon,
tél. : 03 80 53 12 28 ;
« Excalibur », 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél : 03 80 65 82 99.

Limoges

La Compagnie grise
44 rue R. Péchiéras, 87100 Limoges.
Horaires : vendredi à partir de 20 h au centre culturel Jean Le Bail, 9 rue Le Bail et samedi de 14 h à 18 h au centre culturel Jean Gagnant, 7 avenue Jean Gagnant.
Responsables : Sylvie et Philippe Masson ; tél. : 05 55 37 63 61.
Boutique : « La Lune noire », 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges.

Le Mans

Association Mans-Songes
Maison des jeunes et de la culture Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans ;
tél. : 02 43 24 73 85.
Horaires : vendredi soir à partir de 21 h et samedi à partir de 15 h.
Responsable : Yann Bruyère ;
tél. : 02 43 84 45 10.
Organise les Cénoludies, une manifestation annuelle axée sur l'initiation.

Montreuil

Sortilèges
9 avenue du Président Allende, 93100 Montreuil ;
tél. : 01 42 87 43 12.
Horaires : mercredi de 14 h à 18 h, vendredi de 20 h à 24 h, samedi de 14 h à 24 h.
Responsable : Franck Godefroy ;
tél. : 01 48 57 08 78.
Boutique : « L'Œuf cube », 21 rue Linné, 75005 Paris ;
tél. : 01 45 87 28 83.

Paris

Club Loisir Dauphine
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M° Porte Dauphine) ; tél. : 01 44 05 44 38.
Horaires : vendredi de 18 h à 24 h.
Responsable : Romain Quessinet ;
tél. : 01 44 09 99 36.

Belgique

Fédération Belge des Jeux de Simulation
67 rue Dureux, 5001 Belgrade, Belgique ;
tél. : 00 32 (0) 81 74 03 64.
Responsable : Bernard Baras ;
e-mail : bernard.baras@pericles.namur.be.
À partir de la FBJS, possibilité d'être orienté vers des clubs dans toute la Belgique.

Salut les zineux !

La rubrique est fermée pendant les travaux...

En attendant le Jour de la Résurrection, il va falloir que vous assuriez vous-mêmes votre promotion. Solidarité, les gars, solidarité... Et donc voici la liste des zines présumés vivants (désolé pour les oubliés). Allez... Salut les Zineux, A +... philippe.rat@fnac.fr

A-hed an enbor : Laurent Ehrhardt, 15 rue du Vieux Marché au Vin, 67000 Strasbourg.
Aldarane : Olivier Dujeu, 1bis rue Moyrand, 38100 Grenoble.
Arkenstone : Michel Poupart, 13 rue de l'Église, 22120 Yffiniac.
Arkham, le Bulletin : Alexandre Laval, 25 rue Ernest Renan, 92190 Meudon.
Ar-nendor : Mr & Mme Beaume, 7 allée de la Pagerie, 92500 Rueil-Malmaison.
Aventures des nouveaux mondes : Davy Lacourcelle, 4 rue de la Forêt, 91860 Épinay-sous-Sénart.
Bach suce Kelly : BSK Productions, 11 bis rue de Capri, 75012 Paris.
BELudis : Bernard Baras, 67 rue Durieux, B-5001 Belgrade, Belgique.
Borderôles : 44 rue Paul-Louis Lande, résidence Les Triades, appt. 79, 33000 Bordeaux.
Cadavrexquis : Théon Génésis, 13 cité Huréous, 64340 Boucau.
Cent Prétentions : Grégory Molle, 10 rue du Bœuf, 69005 Lyon.
Chasseurs de Rêves : Karen Guillorel, 130 rue Raymond Barbès, 92000 Nanterre.
Codex Atlanticus : La clef d'Argent, 22 avenue Pompidou, 39100 Dole.
Crépuscule : Édition Noir Fluo, 15 rue des Allobronges, 1227 Genève, Suisse.
Eke eke te pang : Les chevaliers de Ludivine, route de l'Église, 76400 Colleville.
FD'rôle d'ère : Olivier Blasacq, rue Berckermans 23, 1060 Bruxelles, Belgique.
Feuille de chou : Loïc Daulny, avenue Lasserre, résidence Cerspy II, bât. 9, 33400 Talence.
Franc-rêveur : Dominique Figuet, 15 rue Matussière, 38100 Grenoble.
Fumble ! : Sébastien Savard, 2114 bd Pie-XI Nord, Val-Bélair, Québec, Canada, G3J 1R2.
Génériques : Fédération Française de Grandeur Nature et Semi Réel, 89 rue Pouchet, 75017 Paris.
L'Œuf du dragon : 65 rue Edgar Quinet, 94100 St-Maur-des-Fossés.
L'Organe du Gobelin : Michel Poupart, 13 rue de l'Église, 22120 Yffiniac.
L'Oracle : MCL – Le Local, 16 rue Saint Pierre le Puellier, 86000 Poitiers.
Labyrinthe : Mme Peter, 17 rue du Val d'Osne, 94410 Saint-Maurice.
Le Cluricaune : 6 route de Moret, Lignerolles, 45310 Patay.
Le Cyber kobold vampire magicien : Laurent Laroche, 47 rue Léon Gambetta, 33140 Villenave d'Ornon.
Le Neurôle : Totem, 3 rue Schuman, 95000 Enghien-les-Bains.
Le Tolkieniste : Mathias Daval, 6 rue Rosa Bonheur, 75015 Paris.
Les Cours du Chaos : Gilles Becq, 85 rue des Iris, 60110 Merla.
Les Grimoires des gratteurs de Lune : Laurent Gerlaud, 9 rue du Champ de l'Alouette, 75013 Paris.
Les Tricoteuses de métal : Bruno Le Brun, 118 rue Truffaut, 75017 Paris.
Lunatic Asylum : ASH, 25-27 avenue des Violettes, 95230 Soisy-sous-Montmorency.
Luxure et Décadence : Julien Dutel, hameau la Dartamas Jardin, 38200 Vienne.
Mach die spuhl : M. Lambotte, rue de la Bascule, 8-B-4458 Fexhe-Slins, Belgique.
Mantis : Assoc Night City Grid, 12 avenue Jean Aicard, 75011 Paris.
Nemezine : Assoc Nemesis, 21 bis rue du Clos Perret, 63100 Clermont-Ferrand.
No Fate : Assoc. Ryoko, 11 rue de la Paix, 93100 Montreuil.
Odysée : Olivier Legrand, 15 rue de Courtonne, 14000 Caen.
Oecumen : Club Léo Lagrange, 16 rue de la Commune de Paris, 52100 Saint-Dizier.
OnyRêve : OnyRêve, 13 lot Font de Meaux Sud, Coursac, 24430 Razac-sur-l'Isle.
Pêcheurs de lune : Guilde des Veneurs, 85 rue de Neuville, 95610 Éragny-sur-Oise.
Rollez Jeunesse : Mme Varier, 16 av. Jules Ferry, 92240 Malakoff.
Ruches : Jérôme Pierron, 26 rue de la Gare, Auenheim, 67480 Roeschwoog.
Sang pour Sang Pourri : Étienne Mouhot, 32 rue de l'Ouest, 75014 Paris.
Seigneur des Arcanes : 12b rue de la Fougeraie, 33700 Mérignac.
Terres des brumes : Stéphane Biarez, 6 rue Voltaire, 10000 Troyes.
Tinkle Bavard : François Suter, rue de Lyon 33, CH-1201 Genève, Suisse.
Top secret : Frédéric Bizet, Les Marettes, 76690 Clères.
Tumultes et Trahison (TnT) : Samuel Zonato, 7B Grand'Ruelle, 57290 Famek.
Vampire Dark News : Association Vampire Story, 22 allée Claude Monet, 92300 Levallois-Perret.
Vents des rêves : Rêveries Angevines, 9 impasse du Puits rond, 49100 Angers.
Vopaliec SF : Assoc Vopaliec SF, 146 rue de la Barre, 49000 Angers.
Zine-zine : Laurent Ehrhardt, 15 rue du Vieux Marché au Vin, 67000 Strasbourg
Zombi : Alexandre Laval, 25 rue Ernest Renan, 92190 Meudon.

Calendrier

«Présent» signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus — pour ne pas les rater, soyez vigilant ; «Futur», celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. «Côté jardin» rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.



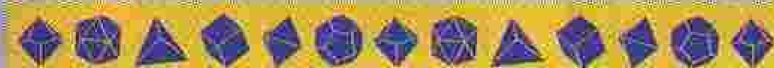
PRÉSENT

Bouffémont. 2 octobre. Les Forgerons de l'Épée organisent *Monolithe 99*, un grand **tournoi de JdR** dont le cœur sera constitué des jeux MultiSim, puisqu'à cette occasion se déroulera un **championnat de France de Rêve de Dragon et de Deadlands.** Mais on jouera aussi à Nephilim, Dark Earth, Conspiracy X et Agone. ✆ : 01 39 91 88 27 (David) ou 01 39 91 67 92 (Yoann).

Sarreguemines. 9 octobre. Les Gardiens du Rêve organisent leur **convention** annuelle, avec au programme des tournois de : Magic, L'appel de Cthulhu, Cyberpunk, Vampire, Deadlands, Stormbringer et Warhammer. ✉ : Les Gardiens du Rêve, foyer culturel, 3 rue Roth, 57200 Sarreguemines.

Longjumeau. 9 octobre. Journée porte ouverte organisée par l'association La Croisée des Légendes en coopération avec le club Présences d'Esprits. C'est l'endroit où il faut aller pour (faire) découvrir le JdR, et plus particulièrement AD&D, L'appel de Cthulhu, Deadlands, Hawkmoon, JRTM, L5A, Polaris, Rifts, Star Wars, Vampire, Magic et Formule Dé. ✉ : La Croisée des Légendes, Grégory Janer, 120 rue Championnet, 75018 Paris. ✆ : 01 42 64 81 25.

Crépy-en-Valois. 23/24 octobre. Voilà un **grandeur-nature contemporain** au nom évocateur : *Le crieur de Sodome*... On n'en sait pas beaucoup plus si ce n'est qu'il est indispensable d'avoir une voiture pour jouer. ✉ : Ma Grand-Mère est un Troll, 15 clos St-Hubert, 60800 Crépy-en-Valois. ✆ : 03 44 87 67 38 (Manu). Courriel : <smilstein@sucden.fr>.



Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 150 à 400 F en moyenne).



FUTUR

Avignon. 29/30 octobre/1er novembre. Cela fait quinze ans qu'Avignon accueille un **festival des jeux de l'esprit** (dames, échecs...), mais c'est la première fois que celui-ci s'ouvre à d'autres types de jeux, et cela dans le cadre prestigieux du palais des Papes. ✆ : 04 90 94 96 86. Courriel : <amr@evenementsciel.com>.

Clermont-Ferrand. 30/31 octobre. La dynamique association Némésis organise le **8e forum clermontois de JdR** qui se déroulera à la Maison du Peuple, 1 place de la Liberté. Le programme est alléchant, avec toute une batterie de tournois (plein de JdR mais aussi Magic, Élixir et Zoon), des jeux en réseau et des invités : Léonidas Vesperini (Thoan), les créateurs de Zoon,... ✉ : Némésis, 2 bis rue du Clos Perret, 63100 Clermont-Ferrand. ✆ : 04 73 36 93 13 ou 04 73 34 15 96.

Fécamp. 30/31 octobre. XIIe week-end du jeu organisé par Les Chevaliers de Ludivine associés (belle ouverture d'esprit) aux Gobelins de la Falaise. Il y aura un tournoi JdR méd-fan, mais aussi des parties libres, de l'initiation, etc. ✉ : Les Chevaliers de Ludivine, 2 résidence Orival, 76400 Colleville. ✆ : 02 35 29 27 39 ou 02 35 51 44 88.

Avallon. 30/31 octobre. Convention de jeu, avec bien sûr moult JdR et JdP mais aussi des sections bridge, échecs et jeux vidéo. Lieu : le marché couvert. ✉ : Club de jeux de rôle de l'Avallonnais, c/o Olivier Garde, 12 rue des Prés Damon, 89200 Avallon. ✆ : 03 86 34 02 09.

Béziers. 30/31 octobre/1er novembre. La **Xe rencontre des jeux de simulation** devrait se dérouler dans la bonne humeur si l'on en croit le programme, avec des parties de Warhammer 40.000, Magic, Vampire (le soir d'Halloween bien sûr) et de nombreux tournois. Cela se déroulera à l'adresse ci-dessous. ✉ : Stratèges Cathares, Maison de la vie associative, 15 rue du Général Margueritte, 34500 Béziers. ✆ : 06 03 25 71 22.

Bègles. 30/31 octobre/1er novembre. Les Apprentis du Mage Mahlow (de sacrés mahlowpins, pardon, galopins) organisent leur **tournoi annuel de JdR** et on les en félicite. D'autant plus qu'il y aura le choix : L'appel de Cthulhu, Warhammer, Chill, Nephilim, Rêve de Dragon, Mage, Cyberpunk, Hawkmoon, Star Wars et Magna Veritas. ✉ : Les Apprentis du Mage Mahlow, 15 rue Joliot Curie, 33130 Bègles. ✆ : 05 56 85 62 32. Courriel : <admm@caramail.com>.

Nancy. 13/14 novembre. Nouvelle édition des irréductibles **Joutes du Téméraire.** Cela se déroulera comme d'habitude au palais des congrès et on y jouera à une flopée de jeux, qu'ils soient de rôle, de plateau, de cartes, etc. Nouveauté de l'année : un tournoi d'échecs. ✉ : ESSTIN, Cercle des Élèves, Joutes du Téméraire, 1 rue Jean Lamour, 54500 Vandœuvre. ✆ : 03 83 50 16 05.

Roquebrune-sur-Argens. 13/14 novembre. *La Chimère* est une **convention pour les amateurs de figurines**, avec un tournoi de Warhammer Batailles et la «nuit des batailles» : 30 plateaux de jeu avec décors mis à la disposition des joueurs. Il y aura aussi des expositions de dioramas et de figurines peintes. Tout cela se déroulera à la salle Molière. ✉ : Cercle de Figurines Var Est, c/o Patrick Boy, 103 allée des Marjolaines, Boulouris Panorama, 83700 St-Raphaël. ✆ : 04 94 19 41 59.

Pessac. 11/12 décembre. Tournoi annuel de JdR, organisé par l'association des Griffons à Pessac, avec Warhammer, AD&D, L5A, Vampire, L'appel de Cthulhu, INS/MV, James Bond et Star Wars. ✆ : 05 56 79 04 89 (Stéphane).

Roanne. 15 au 21 décembre. XIe festival de la SF et de l'imaginaire, avec Druillet en invité d'honneur, de la BD (Bourgeon, Forest), de la littérature (colloque autour de Tolkien), du cinéma, etc. ✉ : Association Rhône-Alpes SF, 12 avenue de Paris, 42334 Roanne Cedex. ✆ : 04 77 72 9 25 ou 04 77 23 20 34.S

CÔTÉ JARDIN

Italie. 8/9/10 octobre. C'est à Modène que se déroule **l'une des plus importantes conventions de jeu d'Italie.** On y jouera à tous les classiques, AD&D, Ars Magica, JRTM, Magic, Warhammer Batailles, etc. À noter, la tenue du championnat européen de Britannia. Courriel : <piffy@sincretech.it>. Site web : <www.treemme.org/modcon99>. ■

Voilà, dernière édition du Calendrier de Casus. Mais ce n'est pas parce qu'on ne sera plus là pour les annoncer qu'il faut cesser d'organiser des conventions, tournois, etc. Au contraire. C'est le moment ou jamais de s'activer pour faire bouger le milieu du JdR. Bon courage et bonnes parties. Sur ce, cette rubrique se fait seppuku pour 32 000 points de dégâts.

CASUS BELLI n° 122. Octobre-novembre 1999. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : 01 46 48 48 48. Fax : 01 46 48 49 88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 4e trimestre 1999. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1999. Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Yveline Dupuy, Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Marine Olsson. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction et relations extérieures : Serge Olivier. Secrétaires de rédaction : Agnès Pernelle et Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. Rubrique Métalliques : Philippe Simon (texte), Bruno de Grimouard (photo), Bruno de Grimouard, Philippe Simon, Rackham (peinture) ; Mithril : Jean-Pierre Duthilleul (peinture et photo). Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Fred Blanchard, Caza, David Cochard, Coucho, Cyrille Daujean, Franck Dion, Didier Guiserix, Christopher Longé, Hubert de Lartigue, Florence Magnin, Gérard Mathieu, Patrick Mallet, Jean-Marie Noël, Eric Puech, Emmanuel Roudier, Nicolas Ryser.

SERVICES COMMERCIAUX. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur marketing et commercial adjoint : Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Sandra Klein. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Chantal Contant. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0 800 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Régine Dillmann. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18.

PUBLICITÉ. Serge Olivier, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris, tél. : 01 46 48 48 41 ; assisté de Saloua Arbia, tél. : 01 46 48 19 45. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01 46 48 47 08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif abonnement sur simple demande téléphonique au 01 46 48 47 17. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des Volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Vampire : la Mascarade est édité par Hexagonal sous licence White Wolf, Lyonesse est édité par Men in Cheese, L'appel de Cthulhu est édité par Descartes sous licence Chaosium, BaSIC/Énigma est édité par Casus Belli.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : 01 44 75 85 85. Imprimeries SNM, tél. : 01 34 30 41 41 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.

FRAPPEZ À LA BONNE PORTE !

La Lune Noire

LIMOGES

PARIS

75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles - Tél. 01.43.26.79.83
75015 PARIS - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur - Tél. 01.47.34.25.14
75017 PARIS - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier - Tél. 01.42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE

91000 EVRY - CELLULES GRISES, CC EVRY, 2, place de l'Agora - Tel 01.64.97.81.74
94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac - Tél. 01.42.83.52.23
77000 MELUN - CELLULES GRISES, 5, rue Guy-Baudoin Tél. 01.64.09.21.36
77400 LAGNY - LE CENTAURE, 128, rue St Denis - Tél. 01.64.30.90.35 (jusqu'au 31/10/99)

PROVINCE

13100 AIX EN PROVENCE - L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne 27, rue de la Couronne angle rue Brueys Tél. 04.42.38.54.00
80000 AMIENS - JOUPI JOUETS JEUX, 28, rue Noyon - Tél. 03.22.92.49.56
49100 ANGERS - SORTILEGES, 23, rue des Poëliers - Tél. 02.41.88.96.96
74000 ANNECY - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac Tél. 04.50.51.58.70
84000 AVIGNON - LA VOUIVRE, 56, rue Bonneterie - Tél. 04.90.85.33.57
33000 BORDEAUX - JEUX DESCARTES, 162, rue Sainte Catherine - Tél. 05.56.44.26.03
14000 CAEN - LE PION MAGIQUE, 151, rue St Pierre - Tél. 02.31.85.17.77
28000 CHARTRES - LA PETITE BOUTIQUE, 29, rue des Changes - Tél. 02.37.21.13.52
63000 CLERMONT FERRAND - LABYRINTHE, 14, place Renoux - Tél. 04.73.90.22.81
21000 DIJON - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin - Tél. 03.80.65.82.99
27000 EVREUX - LE VALET DE CŒUR, 13, rue Franklin Roosevelt - Tél. 02.32.31.04.41
38000 GRENOBLE - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat - Tél. 04.76.87.93.81
53000 LAVAL - SORTILEGES, 41, rue de la Paix - Tél. 02.43.56.54.22
76600 Le HAVRE - LE DEMON DU JEU, 14, rue Édouard Larue - Tél. 02.35.41.71.91
72000 LE MANS - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale Tél. 02.43.23.96.81 - 02.43.43.80.54
59800 LILLE - ROCAMBOLE, 36, rue de la Clef - Tél. 03.20.55.67.01
87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie - Tél. 05.55.34.54.23
69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay - Tél. 04.78.37.75.94
13006 MARSEILLE - LA CRYPTE DU JEU, 7, cours Lieutaud - Tél. 04.91.94.22.50
57000 METZ - EXCALIBUR, 1, avenue Ney, Galerie du parking souterrain de la République - Tél. 03.87.74.95.58
34000 MONTPELLIER - EXCALIBUR, 7 bis, rue de l'Ancien Courrier - Tél. 04.67.60.81.33
54000 NANCY - LA MAISON D'ELENDIL, 10, rue de la Monnaie - Tél. 03.83.32.25.06
44000 NANTES - SORTILEGES, 7, rue des trois croissants - Tél. 02.40.12.14.99
06000 NICE - LA CRYPTE DU JEU, 8, rue Alfred Mortier - Tél. 04.93.92.06.03
30000 NIMES - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands - Tél. 04.66.76.20.04
45000 ORLEANS - EUREKA, Galerie du Châtelet - Tél. 02.38.53.23.62
66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISES, 30, Place Rigaud - Tél. 04.68.34.89.39
86000 POITIERS - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimaud Tél. 05.49.41.52.10
51100 REIMS - DOMINO, 26, rue de l'Etape - Tél. 03.26.47.79.91
35000 RENNES - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils Tél. 02.99.31.09.97
44600 SAINT-NAZAIRE - MULTILUD, 60, Centre République - Tél. 02.40.22.58.64
67000 STRASBOURG - PHILIBERT, 12, rue de la Grange - Tél. 03.88.32.65.35
31000 TOULOUSE - JEUX DU MONDE, Passage St-Jérome, 14-16, rue Fontvieille Tél. 05.61.23.73.88
37000 TOURS - LA RÈGLE DU JEU, 29, rue Marceau - Tél. 02.47.64.89.81
10000 TROYES - JEUX ET STRATÉGIE, 5, rue Aristide-Briand - Tél. 03.25.73.51.86







EUROPE ET CANADA

BELGIQUE - 1040 BRUXELLES DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren - Tél. 00.32.2734.22.55
CANADA - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1 - LE VALET DE CŒUR, 4408, ST-DENIS -Tél. 00.1.(514).499.9970
SUISSE - 1201 GENEVE, AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette Tél. 00.41.22.734.25.76



DESCARTES RELAIS

+ de 50 boutiques à votre service

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com